

**LUCIENE FONTÃO PIRES**

**TEXTO, INFORMÁTICA E (M) INTERAÇÃO  
NA ESCOLA**

Dissertação apresentada ao colegiado do Curso de Pós-Graduação em Letras/Linguística da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Linguística.  
Orientadora Prof. Dr. Terezinha Kuhn Junkes

**FLORIANÓPOLIS  
1999**



**LUCIENE FONTÃO PIRES**

**TEXTO, INFORMÁTICA E(M) INTERAÇÃO NA ESCOLA**

Dissertação apresentada ao colegiado do curso de Pós-Graduação em Letras/Linguística da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Linguística.  
Orientadora Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Terezinha Kuhn Junkes

**FLORIANÓPOLIS**

1999



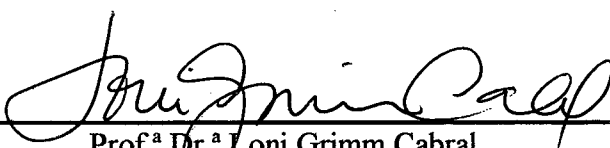
LUCIENE FONTÃO PIRES

TEXTO, INFORMÁTICA E(M) INTERAÇÃO NA ESCOLA

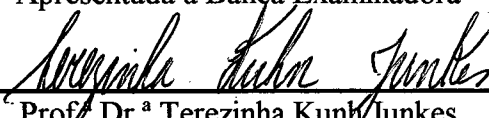
Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Linguística no Curso de Pós-Graduação em Letras/Linguística da Universidade Federal de Santa Catarina, pela Comissão formada pelos professores:

Área de concentração: Linguística Aplicada pelo Programa de Pós-Graduação.


  
Prof.ª Dr.ª Terezinha Kunh Junkes  
Orientadora

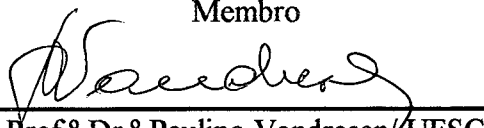
  
Prof.ª Dr.ª Loni Grimm Cabral  
Coordenadora da Pós-Graduação em Letras/Linguística

Apresentada à Banca Examinadora

  
Prof.ª Dr.ª Terezinha Kunh Junkes  
Presidente

  
Prof.ª Dr.ª Maria Marta Furlanetto/ UNISUL  
Membro

  
Prof.ª Dr.ª Leonor Scliar Cabral/ UFSC  
Membro

  
Prof.º Dr.º Paulino Vandresen/ UFSC  
Suplente

Florianópolis, 06 de Outubro de 1999.



### *Vida de computador*

*Olá, sou o computador Pentium, tenho Internet e alguns jogos e programas, todos por enquanto ainda gostam de mim, mas logo logo já serei passado.*

*Como toda pessoa, tenho que descansar porque se eu não dormir eu explodo, hehe.*

*Bom, meu dono adora usar minha internet, é através da Internet que eu fico mais inteligente, mas também tem coisas ruins como, vírus e os hackers. Agora é meu dono quem fala.*

### *Vida com computador*

*Eu vejo esse mundo muito nerd... Muita Internet dá nisso né. Será um mundo mais evoluído. De educar e fortalecer o conhecimento. Cheio de elevadores, notebook para todos e coisas do gênero. Muito bom porque facilita meu trabalho. Melhorou a aula. Piorou nada.*

(Daniel Medeiros – Aluno da Sexta-série F)



**Dedico esta dissertação às pessoas que mais contribuíram para meu pleno restabelecimento enquanto professora e pesquisadora em Letras/Linguística.**

A meu querido marido Luiz, pelo apoio, incentivo e paciência;

Às minhas adoradas filhas: Aline e Thatiane pela compreensão e pelos momentos de ausência;

A meu pai (in memoriam) Hailton e à minha mãe Valdira que nunca mediram esforços para que eu me tornasse a pessoa que sou.



## Agradecimentos

***OBRIGADA, A DEUS, AO AMIGO JESUS E A TODOS QUE ME ACOMPANHAM NA  
ESPIRITUALIDADE PELA FORÇA E AUXÍLIO NAS HORAS MAIS DIFÍCEIS.***

*Se aos céus pudesse, nesse exato momento, elevar minha prece, agradeceria a ti,  
meu pai, pela honra que me deste por ter sido tua filha, única, neste Universo em que  
habito, e a ti ofereço meu sucesso em pétalas de rosas e em lágrimas de alegria.*

Registro de forma especial o agradecimento

Ao meu esposo Luiz e às minhas filhas pelas horas de colaboração, carinho e paciência;

A toda a minha família pela amizade;

À UFSC e ao Curso de Pós-Graduação em Letras/Linguística, pela oportunidade;

À amiga e Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Terezinha Kuhn Junkes pela paciência e credibilidade em nosso trabalho;

À direção, ao corpo docente (na pessoa da professora Sandra) do Colégio Coração de Jesus, pela  
cessão do espaço para que a pesquisa pudesse ser feita;

Aos alunos, que com boa vontade, atuaram como co-participantes dessa empreitada;

Aos meus sobrinhos, Michel, Pyther, Marcelo, Thiago, Felipe, pela colaboração e incentivo, pelas  
entrevistas e pelos textos da internet;

À Michele pela disponibilidade em realizar a gravação da fita de vídeo;

Aos amigos, Jones e Fátima pela colaboração na edição da fita de vídeo.

Enfim, agradecemos a todos que direta ou indiretamente colaboraram para que este trabalho se  
tornasse uma realidade.

**OBRIGADA DE CORAÇÃO!**

## TEXTO, INFORMÁTICA E(M) INTERAÇÃO NA ESCOLA



## SUMÁRIO

LISTA DE TABELAS.....	ix
ABSTRACT.....	01
RESUMO.....	01A
INTRODUÇÃO.....	02
A PESQUISA.....	08
1. Sobre as Intenções – Conjecturas.....	08
2. O quê?.....	10
3. Como?.....	11
4. Onde? Quando? .....	13
PARTE I – UM NAVEGAR NA TEORIA.....	14
CAPÍTULO I – O TEXTO.....	15
1. Preliminares.....	15
2. Linguística Textual, breve histórico.....	17
3. Objeto de estudo da Linguística Textual.....	19
4. Texto e Discurso – Conceito.....	21
5. Modelos de Processamento de Texto e Discurso.....	26
CAPÍTULO II – O TEXTO E A INFORMÁTICA.....	39
1. O Computador como Instrumento Pedagógico.....	42
2. A Linguagem Veiculada na Informática.....	45
3. O Texto e o Uso do Computador.....	48
CAPÍTULO III – O TEXTO E A INTERAÇÃO VERBAL.....	50
1. Bakhtin e a Interação Verbal.....	50
2. O Ensino de Língua(gem) e a Gramática na Escola.....	55
3. O Papel do Texto no Ensino de Língua(gem) e Gramática.....	59
4. O Texto e a Análise Linguística.....	61
CAPÍTULO IV – TEXTO, INFORMÁTICA E(M) INTERAÇÃO NA ESCOLA.....	65
1. Preliminares.....	65
2. O Diálogo na Internet.....	67

PARTE II – O RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA.....	71
CAPÍTULO I – A PRODUÇÃO TEXTUAL.....	72
1. Preliminares.....	72
2. A Escolha da Clientela.....	77
CAPÍTULO II – “O MUNDO LIGADO E A ESCOLA DO FUTURO”.....	83
1. Aula Inaugural no Contexto Sala de Aula.....	85
2. A Escolha dos Textos no Contexto Sala de Aula.....	95
3. O “Feed Back” da Aula Expositiva.....	99
4. Preparando um Informativo no Computador.....	103
CAPÍTULO III – QUESTIONÁRIO SÓCIO-CULTURAL.....	106
1. Resultado do Questionário respondido pelos alunos.....	106
2. Resultado do Questionário respondido pela Professora da Turma.....	122
CAPÍTULO IV – UMA PRODUÇÃO DE TEXTO “DIFERENTE”.....	127
1. Preliminares.....	127
2. Uma Produção de Texto “Diferente” no Laboratório de Informática.....	134
3. O Texto Produzido no Computador.....	139
4. Produção de Texto no Contexto Sala de Aula – Uma Avaliação do processo.....	167
5. Avaliação Final.....	178
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	185
BIBLIOGRAFIA.....	192
ANEXOS.....	197



## LISTA DE TABELAS

QUADRO 1	O que você entende por uma “escola do futuro”	87
QUADRO 2	O que você entende por “O Mundo ligado”	91
QUADRO 3	Onde os alunos gostariam de estar nesse exato momento e por quê?	100
QUADRO 3.1	O que você achou da aula de ontem?	101
QUADRO 3.2	O que você achou da aula de ontem?	102
TABELA 1	Idade com que o aluno entrou na escola	108
TABELA 2	O que os alunos gostam de ler, o que lêem e quando	108
TABELA 3	Justificativa – a razão pela qual os alunos gostam ou não de ler	109
TABELA 4	Os alunos e a escrita – Gostam ou não – Justificativas	110
TABELA 5	O que os alunos acham da aula de Língua Portuguesa	113
TABELA 6	O contato com computadores	115
TABELA 7	Os alunos e o uso do computador	116
TABELA 8	Produção de textos no computador	116
TEXTO 1	CAPOEIRA DE ANGOLA	143
TEXTO 2	AVAÍ, O CAMPEÃO DO SÉCULO	145
TEXTO 3	FUTEBOL	147
TEXTO 4	JORNAL PARADA ANIMAL	149
TEXTO 5	BONS LIVROS	151
TEXTO 6	EDUCAÇÃO	153
TEXTO 7	FLORIANÓPOLIS E SEUS EVENTOS	155
TEXTO 8	SE LIGA EM FLORIPA	157
TEXTO 9	NOSSA CIDADE COMPLETA MAIS UM ANO DE BELEZA	159
TEXTO 10	DIÁRIO DA TECNOLOGIA	162
TEXTO 11	INFORMÁTICA	164
TEXTO 12	INTERNET	165
TEXTO 13	O MUNDO FUTURO	170
TEXTO 14	O MUNDO DOS COMPUTADORES	171
TEXTO 15	O MUNDO	172
TEXTO 16	A INTERNET	173
TEXTO 17	O MUNDO DE HOJE	174
TEXTO 18	INFORMÁTICA	174
TEXTO 19	WORLD EVOLUTION	175
TEXTO 20	O DIA-A-DIA DA INFORMÁTICA	176

## ABSTRACT

TEXT, INFORMATION TECHNOLOGY AND INTERACTION IN THE SCHOOL verifies the influence of **information technology** and the use of the computer as a teaching tool in **textual production**, having as a basis, the theoretical assumptions of **verbal interaction** in learning the mother tongue in the **school** context. The research is based on the verbal material gathered in the school network of the city of Florianópolis, through an analysis of the textual production of elementary school students. The purpose of this study is to ascertain how the generation of the nineties has been interacting with the world influenced by information technology, according to the theoretical assumptions of verbal interaction, based on the process of textual production. The child's interaction with the world of information technology takes place at a more accelerated rate in relation to language and its written manifestation, as a consequence of the widespread use of the computer, and the textual production reflects the influence of the language utilized in information technology, presenting texts with synthetic structures, characteristics of magazines in specialized magazines, newspapers and other publications using terms of information technology, with a rich and diversified vocabulary, clear and coherent microstructures as well as more polished and complete macrostructures. The child's interaction with the world of information technology, adds something further to textual production, making it richer and more creative, showing a broader view of the world, which leads to the conclusion that the utilization of the computer as a teaching instrument can be considered to have positive results. And, in search of a more effective and productive language teaching, one starts from the premise that the text is constructed through a process, based on **motivation**, considering cognitive and contextual assumptions, and **interaction** among the subjects involved in the **process**. Thus, the text is defined as an organized set of meanings built through an interaction process, motivated by cognitive and contextual factors, by a socially constituted subject, who creates, from his beliefs, convictions and attitudes, in relation to the world, to the school and to him/herself.

**Key Words:** Text - Information Technology - Interaction - School - Motivation - Textual Production.

## RESUMO

TEXTO, INFORMÁTICA E(M) INTERAÇÃO NA ESCOLA verifica a influência da **informática** e do uso do computador como instrumento pedagógico na **produção textual**, tendo por base os pressupostos teóricos de **interação verbal** na aprendizagem de língua materna no contexto **escola**. A pesquisa baseou-se no material verbal coletado em escola da rede de ensino da cidade de Florianópolis, através da análise da produção textual de alunos do ensino fundamental. A finalidade do estudo consiste em verificar como a geração dos anos noventa vem interagindo com o mundo influenciado pela era da informática, a partir de pressupostos teóricos de interação verbal, com base no processo de produção textual. A interação da criança com o mundo da informática faz com que sua aprendizagem se dê em um ritmo mais acelerado em relação à língua(gem) e sua manifestação na escrita convencional. Em consequência disso, sua produção textual reflete uma influência da linguagem utilizada na informática, apresentando textos com estruturas sintéticas, características da linguagem de revistas especializadas, jornais e da própria informática em um vocabulário rico e diversificado, com microestruturas mais claras e coerentes e macroestruturas mais bem acabadas. A interação da criança com o mundo da informática acrescenta “algo mais” à produção textual, tornando-a mais “rica e criativa”, mostrando uma visão de mundo mais abrangente, sendo que a utilização do computador como instrumento pedagógico é considerada “positiva”. E, em busca de um ensino de língua(gem) mais eficaz e produtivo, parte-se da premissa de que o texto passa a ser construído através de um processo, cujas bases são: **motivação**, considerando pressupostos cognitivos e contextuais e **interação** entre os sujeitos envolvidos no **processo**. Assim, o **texto** se define como um todo organizado de sentidos, construído em um processo de interação, motivado pelos fatores cognitivos e contextuais, por um sujeito socialmente constituído que produz, que cria, a partir de suas crenças, convicções e atitudes, em relação ao mundo, à escola e a si mesmo.

Palavras – chave: Texto – Informática – Interação – Escola – Motivação – Produção Textual.



## INTRODUÇÃO

Tudo muda. Tudo está em constante processo de transformação. O mundo em metamorfose avança em tecnicismo. A sociedade “corre” em busca de aperfeiçoamento e de conhecimento. A tecnologia envolve todos em uma correnteza sem retorno. A história conta o dia de ontem como se tivesse acontecido há dez anos. E a certeza de se estar em processo de evolução não tem precedentes. Se tudo em volta está em constante transformação, por que a escola, como se conhece, ainda segue modelos tradicionais de tantas décadas ou de outro século com premissa de manter o *status* de instituição sólida em sua estrutura educacional?

Mesmo diante de uma escola que mantém traços tradicionais de ensino e aprendizagem, há algo de novo acontecendo, pois, hoje, uma criança aos cinco ou seis anos de idade já aprende a ler e a escrever. Se os pais quiserem e se possuírem condições financeiras, a criança aprende uma língua estrangeira, tem aulas de informática, faz lições de casa, deixando, por vezes, de ter aquela vida de criança que, possivelmente, seus pais e avós tiveram, tornando-se desde a tenra idade a ser um sujeito *práxis* em uma sociedade que cultua o *flash*.

Esse sujeito, que frequenta a escola desde a creche até a universidade e que passa a maior parte de sua vida dentro das instituições de ensino, conhece o mundo por intermédio de orientadores e professores, de telas de televisão, de computadores e de cartazes em “outdoors”, através da janela do carro ou do ônibus. Ele vive em um mundo onde as máquinas (como televisão, TV a cabo, antena parabólica, satélites, telefone, telex, fac-símile, celular, rádio, computador, *Internet*, dentre outras) estão cada vez mais potentes, veiculando informações e proporcionando comunicação, com qualquer ponto do planeta, o que, de certa forma, influencia sua conduta enquanto ser social em um mundo que vive em processo de transformação.

Nesse contexto, a tendência é a aprendizagem rápida, em função do freqüente contato com máquinas, transformando a criança, o adolescente e o jovem cada vez mais em sujeitos “conectados” com o seu tempo e com o mundo, pois, a sociedade passa vinte e quatro horas ligada via satélite a qualquer acontecimento do planeta – a mídia traz conflitos do Oriente para dentro de casa ou transmite ao vivo a encenação de uma ópera diretamente de Paris, e, diariamente, pode-se, através de um computador ligado em rede, conversar com alguém do outro lado do mundo, sem sair de casa.

Diante desse quadro, onde a evolução tecnológica e o comportamento social do sujeito vêm sofrendo profundas modificações, como a escola interage a esse contexto? Como essa realidade tem sido trabalhada na escola pelos professores e transmitida aos alunos? Será que há *interação* entre o que é ensinado na escola e o que realmente se necessita para o alcance de uma educação plena e de qualidade, a fim de formar um sujeito-cidadão para o futuro? E, como as aulas de Língua Portuguesa têm contribuído, de forma efetiva, para o aprimoramento do ensino de língua(gem), em relação ao contexto acima apresentado?

Na tentativa de responder a essas questões, visitaram-se escolas da rede de ensino da cidade de Florianópolis, para coletar material verbal de alunos do ensino fundamental e de seus respectivos professores da disciplina de Língua Portuguesa e, também, coletou-se material verbal na *Internet* — onde adolescentes conversam quase que diariamente sobre assuntos, os mais variados possíveis, com a finalidade de descrever uma experiência de como é produzir textos, utilizando computadores, ou seja, qual é o resultado de produção quando se tenta trazer para a sala de aula tradicional uma pouco do mundo de fora da escola.

Em um projeto inicial, pretendia-se trabalhar também com jovens frequentadores do ensino médio, porém o material coletado no ensino fundamental já propiciou argumentos suficientes, nesse momento, para dissertar-se sobre a prática de produção textual dos alunos, perante o uso do computador como instrumento pedagógico.

Ao longo da pesquisa, trabalha-se com a lingüística aplicada ao ensino de língua materna, enfatizando a prática de produção textual e o processo de produção a partir do uso do computador como instrumento pedagógico, tendo por base as concepções de Bakhtin (1995) sobre *interação* verbal, a evolução das teorias do texto, e as premissas teóricas da sociolingüística interacional e da análise de discurso francesa.

Para o desenvolvimento da pesquisa, escolheu-se, como corpus, textos de alunos da sexta série do ensino fundamental (Os textos foram produzidos pelos alunos no decorrer das aulas do projeto de pesquisa), procurando encontrar nas respostas aos exercícios e questionários e nos próprios textos dos alunos as respostas a perguntas do tipo: Como esses adolescentes estão vendo o mundo? Como o uso do computador e a informática influem nesse quadro? Como o ensino da língua materna vem se comportando diante das “novidades” da informática? Deve-se ou não questionar o método tradicional de ensinar português? As redações continuam a ser um mero instrumento de dar notas aos alunos com objetivo de medir

deficiência no campo da aprendizagem? Como apresenta-se estruturalmente um texto produzido em um computador e como está constituído esse texto pelo aluno do ponto de vista do sentido global do texto – Macroestruturas? O que esse aluno acha a respeito de produzir textos utilizando o computador como instrumento pedagógico?

Além disso, por intermédio da análise do material verbal coletado, tenta-se refletir sobre a questão de como o aluno pode encarar a aula de Língua Portuguesa em moldes tradicionais, tendo em vista estar fora da escola, conforme se observa nas respostas ao questionário sócio-cultural e nos textos produzidos, em constante *interação* com a televisão, com o computador, com a linguagem visual; o que, a princípio, suscita mais motivação do que estar em uma sala de aula aprendendo, por vezes, conteúdos dissociados de sua realidade quotidiana.

Isso posto e tendo por base os postulados teóricos da linguagem a partir da *interação* verbal, compartilha-se com a questão de que se deve procurar entender o sujeito e seu mundo, considerando o contexto situacional, social, histórico e ideológico do qual faz parte. Para tanto, devem-se levar em consideração a intertextualidade e a interdiscursividade manifestadas em seu texto, os pressupostos cognitivos e contextuais no decorrer do processo de produção textual e a produção de um texto, com certo grau de criatividade, desencadeada por fatores motivacionais. Através do trabalho realizado, entende-se que na produção textual dos alunos e considerando seus textos — material verbal — encontra-se o material rico e diversificado para entender o jovem dos anos noventa e como ele assimila os acontecimentos ao seu redor, como expõe sua visão de mundo, "construindo sentidos e saberes".

Assim, o objetivo geral a que se propôs este trabalho é, fundamentalmente, observar se existe influência da informática e dos meios de comunicação, considerando-se os pressupostos teóricos de *interação* verbal, na aprendizagem de língua materna, no tocante à prática de produção textual do aluno. Para chegar ao que se propôs acima, utilizou-se de:

- Observação, através de produção textual, da influência dos meios de comunicação e da informática no aprendizado da Língua Portuguesa.
- Observação de como o professor de Língua Portuguesa vem se comportando diante das mudanças e se ele está interagindo com essa realidade informatizada, como isso está acontecendo e se os modelos tradicionais de ensino da Língua ainda prevalecem



nas escolas ou se os “Novos Tempos” ou esse “Novo Mundo” informatizado vêm trazendo realmente “Boas Novas”.

- Análise dos textos e das respostas escritas aos questionários e aos exercícios, em língua materna, produzidos pelos alunos da sexta série do ensino fundamental, onde se verificou como o jovem dos anos noventa *interage* com o mundo da informática, primando-se pela observação da estrutura do seu texto, relacionando as macroestruturas e superestruturas sociais ao desenvolvimento das microestruturas textuais – Tessitura.

Foram duas as hipóteses levantadas como premissas na elaboração da pesquisa:

1. A *interação* da criança com o mundo da informática faz com que sua aprendizagem se dê em um ritmo mais acelerado, com necessidade de estímulos visuais para produzir um texto. Em consequência, sua produção textual reflete uma influência da linguagem utilizada na informática, apresentando um texto com características marcadas por uma linguagem mais rápida, estruturas sintéticas, com uso de períodos e frases curtas, e possibilidade de frequência de não acentuação das palavras. A tessitura do texto apresentará influências marcadas por uma linguagem mais informativa, lembrando a linguagem de revistas e jornais e da própria informática.

2. A *interação* da criança com o mundo da informática influencia sua produção textual, de forma positiva e acrescenta em sua visão de mundo um “quê” a mais em sua experiência de aprendizagem, levando a criar com mais facilidade textos em função do contínuo acesso a informações que a escola — por razões estruturais e limitações macroestruturais — deixa de apresentar. A produção textual de alunos que estão em constante *interação* com as novidades da informática possui vocabulário mais rico e diversificado, apresentando microestruturas mais claras e coerentes, e macroestruturas mais bem acabadas.

Em busca de elucidação e comprovação das hipóteses, elaborou-se a dissertação em **duas partes**, a saber: Um Navegar na Teoria e O Relato de uma Experiência.

A **parte I** da dissertação – Um Navegar na Teoria – trata dos postulados teóricos que fundamentam a pesquisa, constituindo-se em quatro capítulos: O *primeiro* traz a definição do

campo de estudo, a cerca de alguns dados históricos sobre a evolução das teorias do texto, definição do objeto de estudo — o texto — diferenciação a respeito dos conceitos de texto e discurso e, principalmente, as bases das características de processamento textual aqui trabalhadas na prática; o *segundo capítulo* traz questões relacionadas com a informática, dados históricos relevantes a respeito da presença do computador na sociedade e na escola, quanto ao uso do computador como instrumento pedagógico, através da criação de laboratórios de informática. O *terceiro capítulo* trata da *interação* verbal e da escola, apresentando alguns postulados de Bakhtin no que diz respeito à *interação* comunicativa ou verbal; relaciona o ensino de língua, gramática e texto, discutindo qual o papel do texto nesse ensino, além de trazer as diretrizes da análise lingüística dos textos produzidos pelos alunos; e, no *quarto capítulo*, o texto, a informática e a *interação* na escola são vistos de uma forma integralizada e remetem à segunda parte da dissertação.

Na **parte II** da dissertação – O Relato de uma Experiência – apresenta-se a pesquisa realizada através das estratégias e dos recursos didático-pedagógicos utilizados na coleta do *corpus*, culminando com a análise lingüística dos textos produzidos pelos alunos no computador, em comparação com os textos produzidos em sala de aula, no decorrer do desenvolvimento das aulas do projeto. A **parte II** está dividida em quatro capítulos: O *primeiro* apresenta as considerações preliminares sobre a questão da produção textual na escola e os critérios para a escolha da clientela; o *segundo capítulo* mostra a aula inaugural – Conteúdos teóricos sobre Linguagem e Comunicação –, os textos utilizados no decorrer das aulas, a preparação e a abordagem dos recursos didáticos utilizados nas aulas do projeto, os comentários sobre a utilização de textos como recursos didáticos e a preparação para a atividade de produção textual no laboratório de informática, sendo que as atividades relacionadas no segundo capítulo ocorreram no contexto sala de aula. O *terceiro capítulo* apresenta os resultados obtidos na tabulação dos questionários sócio-cultural distribuídos aos alunos e à professora da turma, como ponto de apoio à obtenção da confirmação das hipóteses levantadas nesta dissertação. No *quarto capítulo*, mostram-se: a produção de texto realizada na utilização do computador como instrumento pedagógico, a análise dos textos produzidos no contexto laboratório de informática, a avaliação do processo, através da produção de texto na sala de aula e os depoimentos dos alunos, da monitora do laboratório de informática e da professora da turma em relação à atividade realizada. Como desfecho da dissertação, nas

considerações finais, comentam-se os resultados obtidos com a prática de produção textual em questão.

A pesquisa desenvolveu-se tendo por base a elaboração de um planejamento de aulas, o qual pode ser lido na íntegra no anexo I. Constam dos anexos, ainda: os recursos didáticos utilizados no decorrer das aulas – Anexo II; os textos dos alunos escritos em sala de aula e os textos produzidos no computador/laboratório de informática, além de depoimentos escritos dos alunos – Anexo III; as fotos selecionadas durante as aulas destinadas à pesquisa – Anexo IV.

Como premissa de tudo o que foi realizado, entre a introdução e o início da primeira parte da dissertação, discorre-se sobre as intenções e conjecturas a respeito da pesquisa realizada, o que a motivou, como se pensou em realizá-la e onde/quando se pretendeu buscar o material rico e diversificado para a elucidação das hipóteses, a fim de apresentar as reflexões que propiciaram a resolução das questões ora tratadas.

## A PESQUISA

### 1. Sobre as Intenções: Conjecturas

A intenção de falar sobre *texto*, *informática* e *interação* vem da observação de textos produzidos, via utilização do computador como instrumento lúdico-pedagógico, e da verificação de que esses textos apresentam-se muito diferentes dos textos produzidos na sala de aula, em moldes tradicionais, tendo em vista a *interação* verbal instaurada em cada situação — contexto. Quer dizer, o sujeito na *interação* homem-máquina-homem (A expressão refere-se ao momento de comunicação instaurada entre interlocutores na utilização da rede Internet) mostra-se mais à vontade para produzir do que em relação ao sujeito na *interação* homem-papel/caneta-homem (A expressão refere-se ao momento de produção de textos ou de fragmentos de textos utilizando a folha de papel, a caneta e a interação com o professor ou com o colega mais próximo no contexto escola). Isso acontece em função da finalidade que o instrumento computador apresenta quando da possibilidade de uso de ferramentas diversificadas (planilhas, editores de texto, soft de desenhos, *Internet*).

No mundo virtual o sujeito apresenta-se mais criativo, tendo em vista a ausência de cerceamento/intromissão do sujeito-professor ou de estruturas preestabelecidas. Entretanto, não se pode deixar de considerar que na tela do computador existem limitações de ordem macroestrutural que, de alguma forma, também limitam o mundo virtual, porém de um forma diferenciada em relação ao cerceamento do contexto escola. O cerceamento na prática de produção de texto na escola, em moldes tradicionais — prática de redação, com a confecção de um texto pelo aluno com máximo vinte e poucas linhas, cuja correção baseia-se na presença ou não de “erro gramatical”, tema previamente escolhido pela professora, sem motivação anterior ao ato da escrita — é muito mais intenso do que o cerceamento provocado pelo espaço delimitador da tela do computador, pois, geralmente, o professor parte de modelos e esquemas para incentivar a produção, o que não ocorre com o uso da máquina de forma tão ostensiva. Todavia, pode ocorrer certo grau de cerceamento quando o aluno-sujeito utiliza o computador no laboratório de informática (sala de aula com características próprias para desenvolver conteúdos específicos da disciplina curricular: informática, ou seja, apresenta computadores instalados um ao lado do outro, em mesas e cadeiras próprias para uso do computador) para a

produção de seu texto, tendo em vista o aluno-sujeito, de certa forma, estar seguindo um modelo previamente explicado — como foi o caso do texto informativo na pesquisa realizada, cujo modelo foi explicado e sugerido pela professora pesquisadora. A partir desse raciocínio pode-se dizer que existem gradientes de criatividade de acordo com o contexto situacional da prática de produção textual e de acordo com a funcionalidade — finalidade do texto produzido.

A motivação em produzir texto em computador, com certo grau de criatividade, nasce da possibilidade do sujeito de se despir do aparato lingüístico e das convenções de língua(gem) impostas pela sociedade — ou pelo menos de parte delas, utilizando a reinvenção da convenção ou rompendo com ela, criando outra, ao se levar em conta os textos criados a partir dos diálogos informais ocorridos via *Internet* — correio eletrônico. Dessa possibilidade de ruptura, ocorre a negação da convenção macroestrutural em função de reinvenção de outra convenção ou de uma meta-convenção, isto é, recriação de uma convenção para agilizar o processo de comunicação, criada a partir de regras convencionais de abreviação, porém estilizada, ou seja, readaptada ao contexto de rapidez que a ocasião contextual exige; ou seja, o texto criado parte de convenções lingüísticas e gramaticais já estabelecidas, reinventando uma outra forma de estruturá-lo e de apresentar as palavras, criando novas ou recriando-as, seja do ponto de vista sintático, semântico ou pragmático, instaurando-se um texto com características diferentes da que se conhece, em função da busca de uma *interação* mais efetiva entre os sujeitos envolvidos no processo de comunicação.

Em cada enfoque, teve-se como exemplos textos diversificados, pois os textos criados na sala de aula são em sua estrutura e conteúdo diferentes dos textos produzidos no computador, e, além disso, os textos produzidos diretamente no computador também são diferentes entre si, pois no laboratório de informática a possibilidade de criação de textos sofre delimitações por orientação das monitoras e da finalidade a que se destina, enquanto que os textos produzidos a partir do diálogo no correio eletrônico possuem características bem mais distanciadas do convencional do que os outros. Então, a partir disso pode-se dizer que o texto criado no computador, durante o diálogo na *Internet*, passa a ser constituído através de um processo contínuo e ininterrupto, até que um dos sujeitos, intencionalmente ou não, encerra a sessão. Observa-se que esse texto dialógico em sua essência é construído a partir do processo de leitura/escritura e escritura/leitura, em gradientes on-line, tendo por produtores — autores



— sujeitos dialogicamente constituídos. O texto em sua microestrutura — tessitura — é produzido por intermédio de um processo quase que instantâneo — on line , em que a rapidez no processamento faz surgir elementos diferentes dos comumente utilizados em diálogos orais ou escritos — palavras abreviadas, estruturas sintéticas, jargões da linguagem *software* e uma linguagem que tende a imitar o processamento do computador.

## 2. O quê?

Na pesquisa, utilizaram-se textos de adolescentes inseridos em uma sociedade em vias de informatização – sociedade que se estrutura em função da informática e, por consequência, de sua linguagem e características. Esses adolescentes convivem diariamente com uma dicotomia:

a) Frequentam a escola que continua enraizada em uma estrutura conservadora, baseada em padrões formal, culto e literário, sustentando o papel de levar ao aluno uma formação através de conhecimentos estanques e ausência de *interação* com o mundo/sociedade, sem cultivar a prática da interdisciplinariedade, mas, cuja tentativa de *interação* passa pela criação de laboratório de informática, em que a escola tenta suprir a carência de formação do aluno em relação ao contexto mundo fora da escola.

b) Vivem fora da escola um mundo diferente, com uma complexidade contextual diversa, um mundo estruturado ora por convenções, ora por não-convenções, recheado de informações e, tendendo à informatização expressiva.

A escola, como se conhece, é um "mundo segregado", com aulas compartimentadas, utilização de livros didáticos que trazem assuntos nem sempre relacionados com a cidade ou região onde vivem os alunos, por serem, na sua grande maioria, de circulação nacional e elaborados por profissionais de outras regiões, sob autoridade de um sujeito-professor, responsável pelo direcionamento do conteúdo e da situação pedagógica no contexto sala de aula, através de uma linguagem escrita em moldes culto-padronizados em função do literário. A escola, assim compreendida, pode ser definida como um mundo retirado de enciclopédias emolduradas em folhas de celulose, um mundo de escrita cerceada.

Fora da escola, há um mundo denso, não compartimentado em sua estrutura informativa dentro de uma certa complexidade, onde coexistem, no convívio diário, o visual, o virtualizado, o midiaticizado; em um contexto ensurdecedor, sinestésico, sensual, tendo em vista a coexistência de convenções pré-concebidas e outras em constantes questionamentos. Um mundo onde as descobertas vêm em relâmpagos cinematográficos e virtuais. Mundo esse que elegeu os aparelhos eletrônicos essenciais à vida em sociedade, onde o sujeito pode amoldar-se, esquecer-se, submeter-se, assujeitar-se e/ou, quando possível, romper com o preestabelecido. Todavia, é nesse contexto que o sujeito pode descobrir as relações homem/máquina e homem/máquina/homem, em detrimento da relação homem/papel-caneta/homem. Nessa conjuntura, os textos, em sua textualidade, apresentam-se com alto índice de delimitações do lingüístico. A propaganda domina os mercados de apelações sensoriais, virtuais, visuais, sinestésicas; em decorrência, a palavra fica cada vez mais econômica, porém, carregada com forte semanticidade/expressividade.

Diante desse quadro, há uma discussão sobre o que vai acontecer na escola do futuro e como vai ficar o lingüístico, ou seja, o lugar da língua(gem), o texto escrito, e como ficará a escola segregada nesse contexto social que não poupa estruturas preestabelecidas na intenção de refazimento. Como o professor vai interagir diante disso? Será que a escola, como se conhece, com a criação de laboratórios de informática, vai recuperar o status de instância fomentadora de conhecimento? Aqui exalta-se a presença do computador e dos laboratórios de informática na escola como um outro compartimento, onde a **interação** da informática com outras disciplinas, ressaltando a disciplina de Língua Portuguesa, apresenta as mesmas dificuldades enfrentadas pela não cultura da interdisciplinariedade.

### 3. Como?

Na busca de **interação** comunicativa cada vez mais eficaz com o outro, cada sujeito procura interagir com as novas propostas e tendências que vão surgindo, no tocante ao uso da língua(gem). Por isso, os estudos relativos à lingüística como ciência, desde o seu surgimento, têm questionado o real papel dessa língua(gem) na construção de um sujeito mais eficazmente preso ao contexto sócio-cultural do qual faz parte.

Para Bakhtin (1995), a palavra é o principal elemento de constituição, no momento da conversação, de um sujeito que vive a dicotomia de não deixar de ser ele mesmo, mas que se constitui na presença do outro.

Ora, ao se analisarem textos, a definição de sujeito, que se está buscando, apresenta-se no próprio texto que produz, durante o processo de produção, em função de que produz para o outro, por uma determinada razão ou finalidade, apresentando-se, por vezes, criativo, isto é, mostrando em seu texto certo grau de criatividade, dependendo do grau de motivação durante a atividade realizada.

Quando se propõe um espaço de ruptura com o preestabelecido, criando uma aula diferente do que os alunos estão acostumados a ter, percebe-se que a criatividade do sujeito aparece de uma forma tímida, porém bastante produtiva. Ao criar-se um espaço de possibilidades de trazer o que de mais novo há no mundo fora da escola para dentro da sala de aula, o aluno-sujeito passa a ser dono da situação e produz, criando textos com sua marca individual; mesmo quando se mostra roteiros a seguir, como foi o caso da aula no laboratório de informática relatada na parte II.

Em relação aos alunos diante de uma tela de computador, em um processador de texto, a partir da escolha prévia de um tema a ser explorado, verifica-se que o aluno começa a produzir e a confiar no que produz, por estar de certa forma com mais "liberdade". Nesse momento, sua experiência, conhecimento de mundo e informações lidas/vividas anteriormente, vêm à tona e, em uma "avalanche" de produção, os textos começam a ser digitados (Ver parte II). Durante o processo de produção, ocorre, por parte das duplas de alunos (a organização em duplas ocorreu em função de não existir no laboratório computadores suficientes), o diálogo a respeito de qual desenho ilustra melhor o texto criado, o que expressar em relação ao conteúdo abordado, que conteúdo abordar. Tudo foi acontecendo de uma maneira natural e espontânea na produção de texto realizada no laboratório de informática. Em contrapartida, a produção de texto na sala de aula, em folha de papel e uso de lápis/caneta, já apresenta reações adversas — silêncio e uma criatividade cerceada, quase nula, em função, talvez, do fato de ter sido uma produção individual, com um roteiro com base em perguntas e gravuras, ou seja, em um contexto motivacional diferenciado em relação ao contexto laboratório de informática.

#### **4. Onde? Quando?**

Nas escolas, nos questionários respondidos, nos depoimentos dos alunos, da monitora do laboratório e da professora da turma, no papel da escola, na situação do texto escrito, nesse emaranhado de simbioses virtuais, buscaram-se explicações para a produção textual e a iniciativa de realizá-la com a utilização do computador como instrumento pedagógico.

A partir de agora, na parte I da dissertação, discorre-se sobre os caminhos teóricos que nortearam esta pesquisa.

## **PARTE I**

### **UM NAVEGAR NA TEORIA**



## CAPÍTULO I

### O TEXTO

#### 1. Preliminares

A Lingüística do século XX passa hoje por indefinições quanto ao seu verdadeiro objeto de estudo. As correntes teóricas predominantes, as que formam os paradigmas lingüísticos, defendem cada qual o recorte do objeto que se propõem a pesquisar ou analisar, dentro do que cada teoria define como sendo língua(gem). Assim, temos, por exemplo, a dualidade forma/função. De um lado, a escola gerativista, primando pela forma, e elegendo a sintaxe como princípio de elaboração da linguagem na mente — capacidade inata da linguagem; de outro, a escola funcionalista, primando por uma definição de linguagem a partir de sua função comunicativa e pragmática.

Em meio a essa discussão está o que se chama de lingüística textual ou lingüística do texto, ramo da lingüística que tem como principal objeto de estudo — o texto. Porém, a definição que cada teórico faz do termo texto traz complicações a respeito do enfoque dado ao construto desse objeto. Nesta dissertação trabalha-se com a definição de texto como manifestação da linguagem, onde os pressupostos cognitivos e contextuais interagem (VAN DIJK, 1986), sendo a língua(gem) construída a partir da consideração de fatores cognitivos e contextuais, por um sujeito, em um processo comunicativo, onde elementos fonológicos, morfológicos, sintáticos, semânticos, pragmáticos interagem. Dessa forma, procura-se entender a questão dos processos mentais que ocorrem no momento em que se produz um texto ou um discurso, tanto oralmente quanto a nível de escritura. Esse enfoque não deixa de ser uma visão funcionalista da linguagem, com características heurísticas. No entanto, a visão de um objeto centrado no processo e no produto, ao mesmo tempo — on line, é que parece um dado novo, tendo como fator preponderante a semântica, considerando os fatores de coesão e coerência (KOCH, 1987).

Aqui se considera a linguagem como sendo motivada pelo cérebro, alimentada pelas referências externas e internas de visão de mundo, ao mesmo tempo coletiva e individual, que interagem entre si no processo de produção, em um contexto sócio-histórico-ideológico,

levando-se em conta que ninguém vive isolado, onde o sujeito está inserido em um contexto social e envolvido por redes de relações sociais, culturais e ideológicas, como elementos externos constitutivos da sua linguagem, conforme se observa nos exemplos abaixo, extraídos de depoimentos de alunos, quando perguntados sobre o que achavam da aula de Língua Portuguesa e sobre o uso da Internet e do Computador, fragmentos 1 e 2, respectivamente:

- 1 - "Muito. Porque acho muito interessante a Língua Portuguesa, pois além de ser uma língua difícil, ela tem muitos detalhes e eu adoro detalhes." (Aluna 12 anos)
- 2 - "Internet é a rede mundial de computadores. Nela podemos conversar (teclar) com pessoas de qualquer lugar do globo, fazer pesquisas em sites de busca, buscar informações importantes e qualquer assunto, fazer downloads de vários jogos de computador e acessar sites para diversão (jogos, piadas, etc.)" (Aluna 12 anos).

Para se analisar os fragmentos acima e compreendê-los, precisa-se construir o sentido, levando em consideração os pressupostos cognitivos e contextuais que estiveram envolvidos no processo de produção desses depoimentos, seja através da composição das macroestruturas sociais de interação, seja na identificação das microestruturas utilizadas para explanação do que está sendo dito, considerando-se, também, o sujeito que produziu os depoimentos e a finalidade para a qual foi produzido.

## 2. Lingüística Textual, breve histórico.

Sabe-se que a lingüística, por muito tempo, considerou o texto um assunto a ser explorado pelo campo da literatura ou mais precisamente pelo campo de estudo da teoria literária. O próprio Saussure — considerado o pai da lingüística como ciência — delimitou como objeto de estudo da lingüística “a langue” — sistema de relações, sua forma e estrutura, elevando a fonologia como disciplina central no estudo da linguagem humana. Mais tarde, Chomsky trouxe uma visão diferenciada daquela apresentada por Saussure, centrando seu estudo — e ainda hoje sua visão é assim — no mecanismo de geração de frases, elegendo a sintaxe como centro de estudo da lingüística. Somente a partir dos anos setenta, que estudiosos da língua começaram a se interessar pela questão do sentido e das relações entre enunciados, daí, surgindo, mais especificamente, os estudos referentes à lingüística textual.

Até os anos 70, a lingüística moderna americana raramente voltou sua atenção para além dos limites da sentença. O paradigma gerativo transformacional dominante estava centrado nas estruturas fonológicas, morfológicas, sintáticas e, posteriormente, também semânticas das sentenças, as quais eram consideradas independentemente do contexto e do texto, ignorando a primeira chamada de atenção para a análise do discurso de Harris (1952). O interesse pelo estudo lingüístico do discurso permanecia restrito às escolas lingüísticas menos proeminentes, tais como a: Tagmêmica ( Pike, 1967; Grimes, 1975; Loncagre, 1976) [...] (VAN DIJK, 1996, p. 10)

No entanto, o movimento dos anos setenta sobre o estudo do texto/discurso não era algo tão novo. Há mais de dois mil anos, a poética clássica e a retórica já forneciam modelos estruturais para textos, como poesia, drama, discursos jurídicos e políticos. Essa sofisticação conceitual da retórica clássica permaneceu sem alterações até o desenvolvimento da escola estruturalista em lingüística, poética e antropologia, já nos fins dos anos sessenta, logo após o exemplo precedente dos chamados Formalistas Russos e dos Estruturalistas Tchecos, entre as duas grandes guerras.

Dentre as causas que levaram os lingüistas a desenvolverem o estudo do texto ou das gramáticas textuais (como foi chamado de início), podem-se citar as lacunas deixadas pelo estudo da frase nos fenômenos como a correferência, a pronominalização, a seleção dos artigos, a ordem das palavras no enunciado, a relação tópico-comentário, a entonação, as relações entre sentenças não ligadas por conjunções, a concordância dos tempos verbais,

dentre outros, e fatores (pressupostos) que só poderiam ser explicados através de um texto ou de um contexto referencial (Van Dijk, 1986).

Questionamentos acerca da necessidade de se construir uma teoria do texto que considerasse uma gramática textual ou uma ampliação da gramática frasal ou, a construção de uma gramática do enunciado que levasse em conta o seu contexto, delimitaram, historicamente, a evolução dos estudos da lingüística textual e, por consequência, a passagem dos estudos da teoria da frase para o estudo da teoria do texto, em três momentos, conforme distingue Conte (1977): *Análise Transfrástica, Construção de uma Gramática Textual e Construção das Teorias do Texto*.

Por **Análise Transfrástica** entende-se a análise das regularidades que transcendem os limites do enunciado. Isenberg é um dos que desenvolve esse estudo, cujo modelo lingüístico entende o estudo do texto a partir de uma “seqüência coerente de enunciados”, na qual o principal objetivo é estudar os tipos de relação que se podem estabelecer entre os diversos enunciados que compõem uma seqüência significativa. Dentre essas relações, as principais são as relações referenciais — a correferência — um dos principais fatores da coesão textual (KOCK & FÁVERO, 1994).

Dentre os estudos referentes à **Construção de uma Gramática Textual**, o estudo realizado por Petöfi considera a gramática textual um dos componentes da teoria do texto, com uma base textual fixada de modo não-linear e uma representação semântica, indeterminada com respeito às manifestações lineares das seqüências de enunciados (BERNARDEZ, 1982). Para Petöfi é a parte transformacional que determina as manifestações lineares do texto, sendo o texto muito mais que uma simples seqüência de enunciados, a sua compreensão e a sua produção derivam de uma competência do falante — a competência textual — que se distingue da competência frasal ou lingüística em sentido estrito (CHOMSKY, 1965). Na teoria de Petöfi todo falante de uma língua tem a capacidade de distinguir um texto coerente de um aglomerado incoerente de enunciados, e essa competência é, também, especificamente lingüística — em sentido amplo. Qualquer falante é capaz de parafrasear um texto, de resumi-lo, de perceber se está completo ou incompleto, de atribuir-lhe um título ou, ainda, de produzir um texto a partir de um título dado. Para Van Dijk (1986) essas habilidades do usuário da língua justificam, ou tentaram justificar, a construção de uma gramática textual, cujas bases teóricas foram: verificar o que faz com que um texto seja um

texto; determinar os seus princípios de constituição; os fatores responsáveis pela sua coerência; as condições em que se manifesta a textualidade; levantar critérios para a delimitação de textos, já que a completude é uma das características essenciais do texto; diferenciar as várias espécies de textos.

Na **Construção das teorias do texto** destacam-se Halliday & Hasan (1976) e Van Dijk (1986), sendo que Van Dijk, hoje, preocupa-se mais com o estudo da análise do discurso. Para o surgimento das teorias do texto, contribuíram, por um lado, a teoria dos atos da fala, a lógica das ações e a teoria lógico-matemática dos modelos. Por outro, a incorporação da pragmática aos estudos lingüísticos que suscitou posicionamentos diversos por parte dos vários autores. Para uns, como Dessler (1974), a pragmática constitui apenas um componente acrescentado a posteriori a um modelo preexistente de gramática textual, cabendo-lhe tão somente dar conta da situação comunicativa na qual o texto é introduzido. Schmidt (1978) postula a inserção da pragmática como uma evolução da lingüística textual em direção a uma teoria da pragmática do texto, que tem como ponto de partida o ato de comunicação — com pressupostos psicológicos e sociológicos — e uma específica situação comunicativa.

Após esse breve histórico, a respeito da evolução das teorias do texto que concernem à Lingüística Textual, passa-se à delimitação do objeto de estudo – texto/discurso.

### 3. Objeto de estudo da Lingüística Textual

Texto e discurso são os objetos de estudo da lingüística textual. Mas, recentemente, o elemento discurso tem sido trabalhado pela análise do discurso, e as questões relativas ao processamento do texto e à sua tipologia têm sido analisadas e discutidas pela lingüística textual.

Desde a década de 60 tem-se falado muito de gramática textual, mas hoje já se sabe que esse termo é inadequado, prevalecendo o termo lingüística textual. Van Dijk (1986) apresenta alguns argumentos sobre o ponto de vista de se falar em lingüística ou gramática textual, quais sejam: a) nas teorias lingüísticas, as gramáticas têm de dar conta da estrutura lingüística de enunciados completos; b) existem propriedades gramaticais além dos limites das seqüências de frases; c) o estudo do texto permite chegar a generalizações sobre as

propriedades dos períodos compostos e de seqüências de frases; d) certas propriedades lingüísticas fazem parte de unidades supra-sentenciais; e) gramática x pragmática pressupõe uma descrição gramatical; f) uma gramática textual fornece uma base mais adequada para um relacionamento sistemático com outras teorias que se ocupam do estudo do discurso, tais como: a estilística, a retórica e a poética; g) uma gramática do texto oferece melhor base lingüística para a elaboração de modelos cognitivos do desenvolvimento, produção e compreensão da linguagem; h) uma gramática textual fornece melhor base para o estudo do discurso e da conversação em contextos sociais, interacionais e institucionais, e para o estudo dos tipos de discurso e usos de linguagem entre culturas. Assim, segundo Van Dijk (1986), uma gramática textual não receberá a atenção que merece se não chegar a resolver também os problemas específicos da Lingüística atual, ou seja, a delimitação, por exemplo, do objeto de estudo de forma homogênea. Em função do exposto, nesta dissertação, quando nos reportarmos a esse assunto, trataremos de falar em teorias do texto, a fim de não suscitar discussões paralelas a respeito da homogeneidade da definição do objeto de estudo — texto. Para Koch e Fávero (1994), a hipótese de trabalho da lingüística textual consiste em tomar como unidade básica, ou seja, como objeto particular de investigação, não mais a palavra ou a frase, mas sim, o texto, por serem os textos a forma específica de manifestação da linguagem.

Os estudiosos e pesquisadores da lingüística textual apresentam divergências quanto ao enfoque dado ao seu objeto de estudo. Uns exploram gramáticas textuais; outros, abordam seqüências de enunciados; alguns tomam o discurso como principal argumento a favor do texto, considerado manifestação lingüística ou concreta do discurso. Há quem aborde o texto escrito; outros detêm-se mais ao texto oral. Há quem estude o processo cognitivo; outros, texto como manifestação situacional. Entretanto, em todos os casos, verifica-se uma preocupação com dois componentes fundamentais: a semântica e a pragmática, estando a lingüística textual muito mais próxima da linha funcionalista de ver a linguagem, do que de uma visão gerativista.

Diante disso, observa-se que o enfoque dado ao texto, ou seja, seu conceito e construção como objeto de estudo, é problemático. Por isso, considerar a lingüística textual como um modelo de ciência lingüística é deixar de levar em consideração questões epistemológicas como é o caso da questão das tipologias textuais, que passa por uma definição homogênea do objeto de estudo, com descrição de estratégias de produção em todos

os níveis de manifestação lingüística. Na verdade, então, o que ocorre, na lingüística textual, são construções de teorias sob o enfoque dado ao produto ou ao processo de construção do objeto — texto ou discurso ou texto e discurso. Portanto, o que vai ocorrer na lingüística textual são tentativas de formulação de teorias (do texto, da produção de texto, do discurso), dentro de enfoques gerativistas ou pontos de vista funcionais de definição de linguagem, a partir da definição das características do objeto — texto — observadas em cada teoria desenvolvida, e do recorte que fazem desse objeto.

Entretanto, torna-se mais representativo, aqui, considerar o texto como objeto de estudo da linguagem, uma vez que é no texto, seja oral ou escrito, que as relações semânticas, sintáticas, morfológicas e fonológicas, além de psicológicas e pragmáticas, manifestam-se integralmente, a partir de processos cognitivos, em um dado contexto.

Nesta dissertação, texto e discurso não são considerados sinônimos, mas elementos fundamentais e não excludentes no processo de produção/constituição do texto aqui experienciado.

#### **4 - Texto e Discurso - Conceitos**

Conceituar ou definir os termos texto e discurso está longe de ser uma tarefa pacífica, pois as diferentes abordagens teóricas relativas ao estudo das teorias do texto e do discurso trataram por confundi-los ora como sinônimos, ora como elementos ou entidades diversas, conforme relata Koch & Fávero (1994) quando discorrem sobre os caminhos da Lingüística Textual:

“As diferentes concepções de texto e de discurso acabaram por criar uma confusão entre os dois termos, ora empregados como sinônimos, ora usados para designar entidades diferentes. Uma das causas da confusão é o fato de em algumas línguas, como o alemão, o holandês, etc., só existir o termo texto, mesmo porque o inglês, a par do termo discurso, possui também o termo texto, embora mais usado para referir-se ao discurso escrito. Essa ambigüidade, que ocorre em todas as línguas românicas, levou ao estabelecimento de dois termos técnicos diferentes.” (KOCH & FÁVERO, 1994 p. 15)



Apesar das dificuldades em se delimitar o conceito de texto e de discurso que mais se adequa ao proposto nesta pesquisa, tentar-se-á de apresentar algumas definições relevantes para os dois termos e eleger a mais apropriada.

Em Van Dijk (1986), discurso é a unidade passível de observação, aquela que se interpreta quando se vê ou se ouve uma enunciação; e texto é a unidade teoricamente reconstruída, subjacente ao discurso. Para ele, a gramática só pode descrever textos, de maneira que possibilita, apenas, uma aproximação com relação às estruturas discursivas atualizadas, empíricas, efetivamente produzidas. O texto é mais abstrato; é um produto de vários componentes, não só gramaticais, mas também, estilísticos, retóricos, esquemáticos, além de outros componentes não concernentes à lingüística propriamente dita. Essa distinção de texto e discurso de Van Dijk (1986), para Koch e Fávero (1994) está longe de ser pacífica, pois um e outro termo têm sido utilizados em acepções diversas.

Para os adeptos da análise do discurso, o termo discurso tem significações mais abrangentes do que o termo texto. Para os lingüistas que seguem a linha de Hjelmslev, o texto equivale a todo e qualquer processo discursivo, sendo que uma das aptidões específicas do ser humano é a da textualidade, ou seja, a capacidade de criar textos, verbais e não-verbais; essa capacidade textual é alinear e, no caso do discurso, verbaliza-se linearmente.

Koch e Fávero apresentam duas acepções para o termo texto; uma em sentido lato, onde o texto é toda e qualquer manifestação da capacidade textual do ser humano, podendo ser um poema, uma letra de música, um roteiro de cinema, uma pintura, uma escultura, ou seja, qualquer tipo de comunicação realizado através de um sistema de signos. No entanto, essa definição constitui-se uma visão icônica do objeto, em um sentido puramente funcionalista de ver a linguagem, além de elevar o termo texto a uma categoria supra lingüística, por isso esta definição não cabe, somente, ao estudo da lingüística textual. Outra definição de texto apresentada pelas autoras considera que, em se tratando de linguagem verbal, o discurso pode ser considerado como uma atividade comunicativa de um falante, de acordo com uma situação de comunicação determinada, englobando o conjunto de enunciados produzidos pelo locutor e o evento de sua enunciação, onde o discurso manifesta-se, lingüisticamente, por intermédio de textos. Nessa definição as autoras colocam o texto "locus" de discursos, levando em conta somente a característica lingüística do texto, subordinando-o ao discurso. Continua-se a ver aqui uma definição do objeto com uma visão funcionalista clássica, concebendo linguagem

como manifestação externa ao sujeito envolvido no processo de comunicação. Koch e Fávero concluem que texto consiste em qualquer passagem falada ou escrita, que forma um todo significativo, independente de sua extensão, sendo uma unidade de sentido, de um contínuo comunicativo contextual que se caracteriza por um conjunto de relações responsáveis pela tessitura do texto, em sentido estrito.

Em Schmidt (1978) o texto não é um fenômeno meramente lingüístico, mas a partir de um modo de "textualidade", com dupla estrutura: lingüística e social. A textualidade, a partir da consideração da dupla estrutura, pode ser entendida como um modo de manifestação social universal, sendo que todo enunciado efetivado por parceiros de comunicação mediante uma língua-objeto e com função comunicativa, apresenta características de textualidade. A textualidade funciona, segundo Schmidt, como normativa, ou seja, que segue determinadas regras, naturais ou não, de manifestação e realização da atuação sócio-comunicativa, considerando a linguagem no sentido mais amplo — representação. Dessa forma, ele define texto como a realização lingüística da textualidade, sendo a textualidade o que hoje se manifesta como discurso.

Em Halliday e Hasan (1976), o texto apresenta-se como forma de conduta social, onde o significado que constitui o sistema social pode ser intercambiado, primeiramente, entre seus elementos, para em seguida representar-se em alguma forma simbólica suscetível de intercâmbio; e a mais acessível das formas utilizadas é a linguagem, assim sendo, os significados se codificam em um sistema e se lhes dá forma de texto.

Os conceitos acima não levam em consideração o processo mental ou cognitivo de construção do texto, pois, texto e discurso são muito mais que simples manifestações contextuais de linguagem. Na disciplina lingüística, pleiteia-se entender texto, também, como produto de operações cognitivas, cujo módulo semântico interage com as acepções de mundo e de experiência individual do sujeito atuante, em um processo comunicativo. O sentido funcional aqui se preserva, pois o uso que se faz do texto deve passar pelo ato comunicativo, porém advoga-se a favor de se estabelecer uma *interação* entre o produto e o processo, formando o texto a partir de operações mentais, criativas, porém, por vezes, complexas. Considera-se, em função disso, que o lugar da gramática pode ser no texto, sendo que o nascimento do texto e da gramática localiza-se na mente dos sujeitos envolvidos no processo de comunicação e a relação entre a gramática e o texto se dá também na mente, portanto, o

conceito de texto, a partir daí, tem de levar em conta as operações cognitivas, além das contextuais (GIVÓN, 1989).

Assim, sob o ponto de vista macroestrutural, texto e discurso se inter cruzam como co-constituintes de uma visão segmentada — visão de mundo imbuída de experiências individuais de cada sujeito dentro de mecanismo de processamento/produção envolvidos em um contexto sócio-histórico-ideológico. Um não pode deixar de considerar o outro, tendo em vista ser o texto um processo sempre se constituindo a partir da imbricação de discursos — intertextualidade.

Com base nas definições de texto e discurso de Foucault (1972), Bakhtin (1995) e Kress (1989), Meurer (1997) define o termo discurso, para fins de constituição de seu modelo de processamento textual, da seguinte maneira:

O discurso é o conjunto de afirmações que, articuladas através da linguagem, expressam os valores e significações das diferentes instituições; o texto é a realização lingüística na qual se manifesta o discurso." (MEURER, 1997, p.16).

Na definição acima, observa-se que o discurso organiza o texto; entretanto, acrescentando o que Meurer afirma, ao se levar em consideração as possibilidades de gradientes de criatividade, pode-se, talvez, afirmar que: o texto se organiza a partir do discurso sim, mas com possibilidades de rupturas e nuances de individualidade, a partir da reflexão desse próprio discurso, passando o texto escrito a ser "locus" de produção em discursos imbricados.

Isso se verifica ao analisar-se os textos dos alunos durante o processo de produção textual no laboratório de informática, quando da utilização do computador como instrumento pedagógico, onde o texto produzido aparece imbricado por discursos, porém apresentando nuances de criatividade, em sua textualidade, principalmente no tocante ao modo particular de manifestação de visão de mundo, quando do tratamento das informações veiculadas e da disposição dessas informações no texto. O texto apresenta-se com certo grau de intertextualidade e com certo grau de criatividade, principalmente quando aparece no texto o tom informativo e a representação visual do que estava sendo dito e do que estava nas entrelinhas.

Outro ponto de consonância ao dito acima está na questão referente à análise dos textos elaborados durante uma dada situação comunicativa, como, na rede *Internet*, onde os

textos produzidos, em processamento on line, mostram-se mais complexos que os textos produzidos no laboratório de informática e na sala de aula.

O texto virtualizado, como se percebe, deixa de ser uma justaposição de enunciados e constitui-se em um todo organizado de elementos em processo de coerência e coesão, com forte apelo expressivo, com possibilidade de ruptura do processo por parte de um dos sujeitos envolvidos no processo de comunicação – a possibilidade do rompimento a qualquer momento do processo de comunicação implica um texto recheado de linguagem fortemente apelativa, com a finalidade de manter o processo.

Diante dos conceitos sobre texto e discurso até aqui elencados, escolheu-se o que melhor se adequar ao material verbal coletado durante a pesquisa; em função, portanto, da percepção e da análise desse material é que se procurou definir o termo texto e o termo discurso.

Como, então, diferenciar texto e discurso? Discurso é a maneira como estão sendo tratados os argumentos macroestruturais e os elementos de constituição das visões de mundo dos sujeitos envolvidos no momento da enunciação, ao mesmo tempo em que apresentam sua forma peculiar de manifestação textual – textualidade. O texto expresso linguisticamente e digitalizado assume características de estar inacabado e marcado por instâncias pressupostas. As marcas de instâncias pressupostas dão, à constituição do discurso na construção de sentidos, possibilidades de reconstrução, a partir da textualidade lingüística expressa. O texto passa a ser entendido como manifestação lingüística, com base em pressupostos cognitivos e contextuais, sendo embricado por discursos. Não se pode deixar de colocar a questão das rupturas que se estabelecem na constituição do discurso, em um contexto sócio-histórico-ideológico.

A necessidade de ruptura com o padrão preestabelecido, no que concerne aos textos virtualizados — *Internet* — vai desde a saudação "dae" até a constatação da necessidade de sempre se encerrar a conversa ou suspendê-la, deixando-a para mais tarde ou para outro dia.

O texto, tanto o virtualizado como não, passa a ser constituído, neste caso, de não-ditos, embricados no dito e do não querer dizer, o que produz um efeito de sentido inusitado e com nuances de complexidade, cujo entendimento dá-se por conjecturações no campo da discursividade e aquém da textualidade, porém totalmente explicado pela situação motivacional de ambos interlocutores - sujeitos dialogicamente constituídos. Em contrapartida,

os textos produzidos no laboratório de informática apresentam características de ambos os aspectos, atravessados de discursos outros, escritos em um estilo individual.

## 5. Modelos de processamento de texto e discurso

Discorrer sobre o que venha a ser processamento de texto e de discurso não é uma tarefa simples, uma vez que não há um aparato teórico "completo" nesse sentido, principalmente, no tocante ao processamento textual propriamente dito. Por isso, durante a etapa de análise dos textos, material verbal desta pesquisa, serão considerados pressupostos teóricos relativos ao mecanismo de processamento de três modelos: Van Dijk (1996), Kato (1987) e Meurer (1997); e é com base em alguns postulados, considerados de fundamental importância nas questões relativas a processamento de texto e de discurso, que a pesquisa se baseia, embora, saiba-se que os modelos não tratam o objeto de estudo — texto — de forma homogênea.

O modelo de processamento de Van Dijk<sup>1</sup> preocupa-se com as questões relativas ao processamento de discurso, em uma tentativa de criar um modelo definido como modelo estratégico (foco no processo e não no produto), cuja discussão passa por questões relativas a problemas ligados à compreensão, recordação, sumarização, armazenagem e ativação de conhecimento na memória. Dentre os postulados teóricos que exerceram influência na criação do modelo estão os pressupostos históricos relativos à lingüística textual, desenvolvidos a partir dos anos setenta: os postulados teóricos das ciências sociais e da análise do discurso, com Labov, Gumperz & Hymes, Baumann e os postulados teóricos referentes à psicologia e à inteligência artificial. Ainda exerceu influência na criação do modelo a questão referente à compreensão da linguagem simulada por computador, o que requer o desenvolvimento de programas para o processamento automático de textos e o conceito de esquema, adotado de maneira mais explícita, elementos que integram modelos sobre como a memória permanente está organizada, tais como: esquema, cenário, frame, script, com o objetivo de dar conta do

---

<sup>1</sup> Cabe ressaltar aqui, que esse modelo foi lançado por Van Dijk em meados dos anos oitenta, num artigo publicado em revista editada pelo autor. Em parte, algumas idéias do modelo foram publicadas em seu livro *"Text and Context"* (1978 - primeira edição) e aperfeiçoado em *"Strategies of Discourse Comprehension"*, em co-autoria com Kintsch (1983). Embora a tradução para o português do livro *"Cognição, discurso e interação"* tenha saído recentemente, segunda edição data de 1996, o livro traz ao público brasileiro, sete artigos de Teun Van Dijk, escritos no período de 1976 a 1990.

papel das representações de conhecimento de mundo na compreensão do discurso e outras tarefas cognitivas mais complexas.

No entanto, os conceitos teóricos lançados a partir desse modelo, baseado na modelo de memória, são relevantes quando se trata, inclusive, de processamento de textos, tendo em vista considerar-se como preponderantes os pressupostos cognitivos e contextuais para a realização/produção do texto como manifestação de linguagem, além dos pressupostos interacionais e a centralização do enfoque no processo e não no produto. Embora o modelo discuta a questão da compreensão de discurso, torna-se relevante considerar a característica de processamento "on line", ou seja, um processo que envolve vários elementos ao mesmo tempo, definido como "um modelo mais dinâmico, de base processual, 'on-line', com abordagem que pretende ser estratégica" (VAN DIJK, 1996, p. 13). Dos pressupostos teóricos básicos do modelo proposto pelo autor, ressalta-se a ênfase dada aos pressupostos cognitivos e contextuais.

Os pressupostos cognitivos envolvidos no processamento, conforme Van Dijk (1996, p. 14) correspondem a pressupostos:

- a) *Pressuposto construtivista* que é uma construção de uma representação mental, com base em informações visuais e linguísticas de um determinado acontecimento;
- b) *Pressuposto interpretativo* que está baseado na construção de significados de um acontecimento, a partir da interpretação desse mesmo acontecimento, enfocando aspecto semântico;
- c) *Pressuposto "on-line"* de processamento que é a construção da representação do acontecimento, a compreensão e a informação processadas sobre o acontecimento que ocorrem simultaneamente;
- d) *Conjetura pressuposicional do modelo* que significa que o compreender envolve não somente o processamento e interpretação de informações exteriores, mas também a ativação e uso de informações internas e cognitivas, ou seja, as pessoas constroem representações mentais de um acontecimento cada qual a sua maneira, pois a interpretação dos acontecimentos vão depender do conhecimento prévio, motivado por objetivos, crenças, e visão de mundo que cada uma tem.
- e) *Pressuposto estratégico* que representa a não existência de ordem fixa entre a informação que entra e sua interpretação, pois as interpretações podem ser construídas e somente mais tarde comparadas com a informação que entra. Pode-se notar que as pessoas têm a habilidade de usar informações de diversos tipos, de forma flexível, onde tais informações podem ser processadas em diversas e possíveis ordens, sendo que a informação ao ser processada pode estar incompleta, dessa forma, o objetivo geral do processo na construção da representação mental é ser o mais eficaz possível.

O modelo de processamento de discurso de Van Dijk enfatiza o pressuposto estratégico, uma vez que o processamento de discurso, assim como outros processos complexos de informação correspondem a um processo estratégico, cuja representação na memória é construída a partir do discurso, utilizando informações externas e internas, com a finalidade de interpretar o discurso ou o acontecimento (crenças, atitudes, visão de mundo).

Na atividade de produção textual, tentar-se-á utilizar a noção relacionada aos pressupostos cognitivos, procurando verificar nos textos e nas respostas aos exercícios dos alunos marcas desses pressupostos, principalmente no que diz respeito ao pressuposto construtivista e ao pressuposto *on line*, considerando-se a motivação para a atividade naquele momento.

Além dos pressupostos cognitivos, o modelo considera importante os pressupostos contextuais, tendo em vista o processamento do discurso não se constituir em um mero evento cognitivo, uma vez que os discursos não ocorrem *in vácuo*, pois são produzidos e recebidos por sujeitos em situações específicas, dentro de um contexto sócio-cultural mais amplo. Entretanto, as dimensões sociais e contextuais interagem com as dimensões cognitivas, ao se levar em conta durante o processo de construção de um mesmo discurso ou texto os processos funcionais dentro de um determinado *contexto social*. Por isso, os pressupostos contextuais envolvem, conforme Van Dijk (1996, p. 17, 18):

- a) pressuposto de funcionalidade, [cuja] implicação cognitiva [está em] os usuários da língua construirão uma representação não só do texto, mas também do contexto social, e que ambas representações interagem;
- b) *pressuposto pragmático*, [cuja]s intenções [do sujeito] envolvidas no discurso, [lidam com] objetos lingüísticos e resultados provenientes de algum tipo de ação social, [ou seja], ao contar uma história ou relatar algo ou prevenir o ouvinte a respeito de alguma coisa, o falante se empenha em um ato social, assim, a forma e a interpretação da estória podem ser uma função de ato de fala pretendida pelo ato de enunciação. A implicação cognitiva está em a construção feita pelo ouvinte não ser a mesma pretendida pelo falante, o que ocasionará a avaliação por parte do ouvinte de apenas um certo número de pontos que dizem respeito às funções pragmáticas pretendidas;
- c) pressuposto interacionista [considera que] os usuários de uma língua constróem uma representação cognitiva da *interação* verbal e não verbal que ocorrem [numa determinada] situação. [Isso quer dizer que] a representação do discurso na memória dependerá dos pressupostos do ouvinte sobre os propósitos ou objetivos e outras motivações subjacentes do locutor, assim como os objetivos e motivações do próprio ouvinte ao ouvir a estória;
- d) pressuposto situacional [é a própria] *interação* na qual o processamento de discurso está incluso, [ou seja], faz parte de uma situação social, [uma vez que] não se pode dizer qualquer coisa que nos venha à cabeça em qualquer situação.



O pressuposto funcional sugere que diversos tipos de informações contextuais estejam envolvidos no processo de produção e compreensão, sendo que as representações construídas a partir do ato de fala, das intenções comunicativas e de toda a situação, são representações mentais que interagem com a compreensão do discurso. Dessa forma, a compreensão não se constitui em uma simples construção pacífica de uma representação do objeto, constituindo-se em sua parte interacional, onde o sujeito interpreta as ações do seu interlocutor, seja nos textos manifestados oralmente, seja nos textos escritos, ou nos fragmentos de respostas a perguntas previamente elaboradas.

Aqui, reporta-se aos textos da pesquisa. Embora sejam textos escritos ou produzidos em computador ou respostas a questionamentos orais ou escritos, eles representam a manifestação dos alunos diante de todo um trabalho feito em cima de informações previamente elaboradas, cuja finalidade consiste em suscitar nos alunos motivação para a produção de textos, para que relatassem o que havia sido compreendido ou apreendido por suas memórias, na avaliação que os próprios alunos fizeram às aulas no Laboratório de informática e no uso do computador para a produção. Quando se pensa nas respostas dos alunos aos questionamentos feitos pela professora a respeito do que tinham achado da aula do dia anterior, verifica-se que os pressupostos situacional, interacionista, funcional e pragmático devem ser considerados no processo de produção de textos, porque contribuem para um melhor entendimento do aluno-indivíduo, enquanto sujeito de um processo, pois não se pode deixar de levar em consideração a visão de mundo e a experiência individual, quando da avaliação qualitativa do aluno em relação ao texto produzido.

No entanto, o modelo de Van Dijk não está completo; apresenta limitações empíricas: sua teoria abarca apenas os discursos de forma genérica, usando exemplo de compreensão de histórias, deixando de lado outras possibilidades de estudo de discurso, pois, o processamento de discurso envolve, por exemplo, conversação, leitura de livro-texto, preparação de um boletim de ocorrência policial, e outras manifestações de discursos e, ainda, as possibilidades de motivação de processamento de textos escritos, como no caso da pesquisa.

Ora, os princípios de processamento de discurso podem ser formulados em um nível que abarca vários tipos de discursos e de textos. No entanto, cada tipo de discurso e de texto envolverá diferenças cognitivas e lingüísticas. Os usuários da língua poderão ser diferentes e as possibilidades de diferentes tipos de estilos ou modos de compreensão poderão criar

diversidade de interpretações de determinado discurso e de determinado texto. Entretanto, o autor prefere abstrair as diferenças e construir uma estrutura dentro da qual as diferenças são colocadas, formulando, de certa forma, um modelo abstracionista, idealista. Assim, o modelo faz abstração das possibilidades de diferenças e age como se o usuário da língua construísse uma representação completa, quando um certo número de condições são satisfeitas, tanto de ordem local, como global ou macroestrutural. Contudo, o modelo é genérico e flexível com o intuito de permitir posteriores especificações dessas várias diferenças.

O modelo de Van Dijk, por ser um modelo cognitivo de compreensão e de produção de discurso, vai operar a partir de uma visão interacionista da linguagem, no qual as informações provindas dos níveis morfofonológicos, sintáticos, semânticos e pragmáticos interagem de forma complexa. A análise do processamento do discurso dar-se-á a partir das unidades de palavras, no nível inferior, para as unidades de temas gerais ou macroestruturas. Assim, "a compreensão de uma palavra em uma oração dependerá de sua estrutura funcional, enquanto um todo, tanto no nível sintático, quanto no nível semântico" (VAN DIJK, 1996, p. 22).

A definição de texto no modelo de Van Dijk refere-se a texto como manifestação de discurso, sendo que o seu processamento envolve, além de pressupostos, estratégias que não garantem uma representação única do texto, porque dependem dos objetivos dos usuários da língua ou do conhecimento de mundo desses. A definição de estratégias passa por:

As estratégias aplicadas são como hipóteses operacionais eficazes sobre a estrutura e significado corretos de um fragmento de texto e podem ser desconfirmadas em processamentos subseqüentes.[...] Isso pode significar que o leitor de um texto tentará reconstruir não somente o significado intencionado do texto — como sinalizado de diversas formas pelo autor, no texto e contexto — como também um significado que diga mais respeito aos seus interesses e objetivos. As estratégias [...] representam o conhecimento procedural sobre compreensão do discurso, [são] um conjunto aberto [e] necessitam ser aprendidas e reaprendidas antes de se tornarem automatizadas, [nesse caso], as estratégias podem ser apresentadas como produções. (VAN DIJK, 1996, p. 23)

Por isso a estratégia de produção do modelo é construir uma base textual, como representação semântica do discurso na memória episódica — o produtor ou autor do texto e do discurso retêm na memória informações relevantes, como palavras-chave, para o entendimento do que está sendo escrito, lido, entendido e/ou ouvido. Essa construção de uma

base textual se torna eficaz ao usuário da língua quando ela satisfizer um número mínimo de critérios, como de coerência local e global, verificadas experimentalmente no texto lingüisticamente impresso, como se tenta realizar na pesquisa. A base textual é definida como termo de proposições e relações entre proposições, possuindo características funcionalistas (Givón), apresentando mais estrutura quanto necessário.

Portanto, o modelo é composto de propriedades: pressupostos cognitivos e contextuais, base textual e sistema de controle — tratado por Meurer (1997) como "Monitor". O sistema de controle supervisiona o processamento na memória a curto prazo, ativando e atualizando o conhecimento episódico necessário, ou seja, as informações relevantes para o entendimento e posterior produção de texto e de discurso; ele fornece as informações superiores dentro das quais as informações inferiores devem ser ajustadas, coordenando as diversas estratégias, decidindo qual informação proveniente da memória de curto prazo deverá ser transferida para a memória episódica, ativando os modelos situacionais relevantes na memória episódica, realizando buscas eficazes de informações relevantes na memória a longo prazo, e assim por diante; esse modelo garante o direcionamento das estratégias à produção de informações, tais como representações semânticas, pragmáticas, interacionais e contextuais. Portanto, considerando-se a metáfora dos compartimentos da modularidade da memória, pode-se dizer que:

O sistema de controle se encontra em um lugar específico na memória episódica, [...] de tal maneira que suas informações sejam acessíveis tanto pela memória de curto prazo como pela de longo prazo. [Dessa forma, o modelo envolve, enfim,] grandes quantidades de conhecimento, tanto episódico quanto mais geral e abstrato, como aquele representado na memória semântica. Presume-se que o rápido acesso e a recuperação desse conhecimento é vital para a compreensão estratégica do discurso, [somente possível] se o conhecimento estiver bem organizado. (VAN DIJK, 1996, p.25)

Assim, o que Van Dijk entende por "estratégica do discurso", pode-se chamar de etapas de um processo, considerando-se o processamento de texto com base na motivação. Além do mais, a maior parte da compreensão de uma dada situação comunicativa e sua manifestação lingüística envolvem crenças, valores e avaliações pessoais, conforme experiências compartilhadas ou não pelos interlocutores, sujeitos envolvidos no processo de comunicação, um vez que, sem considerar as experiências individuais e o contexto, certos tipos

de coerência local e global não poderiam ser estabelecidas ou, por extensão, restabelecidas, tanto no texto, em sentido estrito, como no discurso, em sentido amplo.

As etapas do processo, ou seja, as estratégias envolvidas são: as estratégias proposicionais, construídas com base no significado da palavra ativado na memória semântica e estruturas sintáticas das orações; as estratégias de coerência local relacionada ao estabelecimento de conexões significativas entre as sucessivas sentenças em um discurso; as macroestratégias que inferem macroproposições da sequência de proposições expressas localmente pelo texto, conjunto de macroproposições que formam as macroestruturas do texto (a explicação teórica do que comumente chamamos enredo, trama ou tópico de um texto); as estratégias esquemáticas que correspondem às superestruturas do texto; que fornecem a sintaxe completa para o significado global do texto, isto é, para a macroestrutura do texto; elas podem ser usadas como um recurso **top-down** de processamento para a atribuição de categorias superestruturais relevantes — funções globais — a cada macroproposição ou sequências de macroproposições, além de fornecer, ao mesmo tempo, alguns delimitadores gerais sobre os possíveis significados locais e globais da base textual; as estratégias de produção envolvem elementos cognitivos e de produção, onde não se pode inverter a direção do mapeamento, ou seja, os interlocutores têm acesso a diferentes tipos de informação a cada ponto da compreensão do processo de produção, sendo que as estratégias relevantes serão também diferentes.

Deve-se levar em conta, ainda, a estratégia de leitura que pode prever uma dimensão de reprodução do processamento de discurso, como na recuperação de informações textuais durante tarefas nas quais as pessoas tentam se recordar de algo; e outras estratégias como as estilísticas, as retóricas, não-verbais e conversacionais. Desta forma, tendo por base as estratégias de produção, Van Dijk (1996, p. 31) define o papel do sujeito, durante o processo de produção, da seguinte forma:

O principal papel do sujeito é a construção de uma macroestrutura, um plano semântico do discurso, composto de elementos do conhecimento geral e, especialmente, de elementos do modelo situacional.

Assim, apesar de ainda existir uma lacuna teórica entre, de um lado, uma teoria da língua, do discurso e do texto; de outro, uma teoria social da *interação*, o modelo cognitivo de Van Dijk sugere uma possível inter-relação entre as teorias, como se pode observar:

"Quando traduzirmos estruturas textuais abstratas em processos cognitivos de natureza estratégica, mais concretos, "on-line", e, simultaneamente, pudermos fazê-lo relativamente a estruturas abstratas de *interação* e situações sociais, estaremos em condições de combiná-las de maneira complexa, em um modelo de *interação* discursiva". (Van Dijk, 1996, p. 35)

O que se pretende diante dessa explanação, é tentar, na prática, o envolvimento de todos esses elementos, acima colocados por Van Dijk, no processo de produção textual.

Assim, desde a intervenção da aula teórica planejada para a divulgação das informações relativas ao assunto comunicação, escola, informática, computador e *Internet*, através da utilização de textos elaborados com base nesses temas, até a realização da produção de textos, utilizando o computador como instrumento pedagógico, havia um objetivo claro: suscitar nos alunos motivação, pressupondo o interesse dos adolescentes pelos temas. Dessa forma, procurou-se promover a retenção na memória episódica de informações relevantes sobre os temas, para posteriori manifestação no texto produzido, bem como, ativação na memória de conhecimentos anteriormente adquiridos, em função da experiência de mundo dos sujeitos envolvidos no processo. Diante disso, a expectativa em relação aos textos produzidos foi a manifestação no texto, tanto referente às macroestruturas, quanto em relação às microestruturas — tessitura, de informações interativas em relação ao cognitivo e ao contextual, durante a vivência dos alunos com os conteúdos, recursos, informações veiculadas pela professora, com objetivos previamente elaborados para esse fim, além de expressarem opiniões a respeito de determinado assunto ou de determinado procedimento e sugestões sobre procedimentos e atitudes.

Quando se aborda o ato de produção textual, entende-se que o texto escrito é, construído de sentidos e saberes que envolvem em si o processamento, constituindo-se em um objeto passível de análise em sua forma e função, fruto de um processo onde os fatores psicológicos ou cognitivos, históricos, contextuais e sociais interagem, a fim de elaboração da escritura. No entanto, não é uma tarefa tranquila a mensuração dos dados textuais e de seu processo, por isso para Kato (1987), quando se trata de discutir questões relativas a processamento textuais, pode-se dizer que:

Os estudos sobre compreensão e produção, tanto da linguagem oral quanto da escrita, são altamente especulativos, dada a natureza não-observável de seus processos. Os métodos usados são em geral dedutivos, embasados em modelos teóricos bastante abstratos. Muitas das conclusões das pesquisas de caráter mais empírico são, em geral, produtos de inferência do pesquisador, que se utiliza de meios indiretos para formular hipóteses sobre o que ocorre na mente inacessível do emissor e do receptor, durante o ato de fala. ( KATO, 1987, p. 42)

A pesquisa de produção textual aqui realizada foi uma tentativa de se verificar na prática o que poderia estar acontecendo com os alunos-sujeitos-produtores de textos, considerando-se todo o processo, desde a aula teórica até o fechamento do processo na aula relativa à avaliação final, na tentativa de se encontrar marcas nos textos escritos e nas respostas dos alunos desse mecanismo de processamento, procurando eleger como um dos fatores preponderantes no processo a necessidade de motivação, a partir da *interação* comunicativa, na produção/criação de textos.

Sabe-se de antemão, a partir dos postulados de Searle, que a atividade de comunicação verbal dá-se através de Atos de Fala ou Atos de Escritura. Por exemplo, um ato de entendimento do tipo: *Eu entendo que Mundo Ligado é o mundo ligado pela Internet*; um ato de sugestão do tipo: *Gostaria que vocês sugerissem os temas para os textos — informativos a serem produzidos no computador*. São atos de fala intencionais, possuem força elocucionária, ora implícita, ora explícita; já " os atos de ler e escrever são atos comunicativos verbais e, como tal, são passíveis de serem analisados numa abordagem funcionalista da linguagem" (KATO, 1987, p. 59). Dessa forma, considerando-se essa perspectiva, a comunicação se rege por uma série de "contratos" entre interlocutores, e a informação veiculada é bipartida entre as intenções dos sujeitos envolvidos e o conteúdo proposicional, sendo que as intenções são interpretadas pelos postulados griceanos e pela teoria dos atos de fala, e o conteúdo proposicional é visto como a parte do significado ligada à memória semântica e episódica do leitor e do escritor. Por isso, lembrando Kato:

"a comunicação é ainda efetivamente bem-sucedida se ambos objetivam a coerência e procuram adequar a forma à função , obedecendo a alguns princípios operacionais fundamentais como o do dado-novo e o de figura-fundo" (KATO, 1987, p. 59).

Assim, pode-se dizer que os elementos de coesão e coerência textuais são fundamentais para o entendimento e adequação das macro e microestruturas envolvidas no

processo, por isso a produção da escritura está intimamente ligada ao processo de leitura, onde ambos interagem reciprocamente, e também à compreensão e retenção das informações relevantes durante o processo. A leitura, quando utilizada como recurso pedagógico durante um processo de produção textual, corresponde a uma importante etapa do mesmo, na medida que utilizada como fator de motivação de situações onde o aluno precisa ler para compreender que conteúdo está sendo veiculado, dito ou referenciado ou, ainda, quando o aluno passa da etapa de produção propriamente dita para a etapa de revisão, sendo leitor do seu próprio texto. Para Kato (1987, p. 77):

O leitor maduro é aquele que vem adquirindo os processos cumulativamente, e o uso de cada um desses processos é uma função de vários fatores condicionantes, tais como sua maturidade, a complexidade do texto, o gênero, seu estilo individual, etc.

Na pesquisa utilizaram-se textos e procedimentos de leitura desses textos, por considerar-se que a leitura de textos contribui de forma qualitativa em todo o processo de produção, pois sem informações não há como refletir ou escrever sobre algum assunto. Leitura e escritura são faces de um mesmo processo, interagem a cada momento, visto que textos são produzidos para serem lidos por alguém em determinada situação, sendo que o processo de leitura só ocorre porque há textos escritos para serem lidos.

Contrários aos estudos sobre leitura, que procuravam um processo básico para definir o ato de ler, os modelos processuais da escrita têm, em comum, uma visão componencial. Além dessa base componencial, esses modelos têm dois outros pontos em comum: a) o ato de escrever envolve uma meta e um plano; b) o ato de escrever é um ato de resolução de problemas. Dahlet (1994) considera que o ato de escrever, o ato de construir um texto passa, necessariamente, por três momentos: o de planificação, de textualização e de revisão, sendo que cada um desses momentos tem suas subdivisões e implicações, dependendo do processo.

Assim, ao se considerar que os processos de leitura e escritura se integram, pode-se apontar como pontos principais desse interagir que: Ler e escrever são atos de comunicação em que um dos interlocutores do processo é apenas imaginado, representado, dependendo do contexto ou da situação comunicativa, devendo levar em conta fatores sociais e históricos, além de ideológicos, dos interlocutores, ou melhor, sujeitos envolvidos no processo. A finalidade primeira, de certa forma cognitiva do leitor e do escritor, é conseguir que o texto

faça sentido, tanto sob o ponto de vista da compreensão de quem lê, como da intenção de quem escreve, porque escreve e para quem escreve; a leitura será bem-sucedida se o que o leitor compreende é aquilo que o escritor pretendeu comunicar e a escritura é bem-sucedida se o escritor consegue transmitir ou repassar suas intenções ilocucionárias, proposicionais e perlocucionárias de forma que o leitor possa recuperá-las sem dificuldade. (KATO, 1987).

Vale ressaltar, ainda, que, além da informação que vem da memória do usuário, o texto, como manifestação da linguagem, é construído a partir de sentidos, envolvendo fatores cognitivos e contextuais relevantes para que o processo aconteça de forma satisfatória, pois:

O que ocorre na leitura e na escritura pode ser, em grande parte, explicado pelas restrições impostas pelas condições externas da tarefa e pelas limitações da memória do leitor/escritor. Para ambos o uso da memória deve ser estrangido para ativar apenas os esquemas relevantes ao tópico do texto em construção ou reconstrução. [...] tanto a leitura como a escritura podem ser analisadas em seus componentes e subcomponentes, cada um dos quais é regido por planos e metas específicos; e que tanto a leitura como a escritura do leitor [produtor] maduros têm componentes metacognitivos que controlam os processos e as ações durante essas atividades (KATO, 1987, p. 87).

Até aqui, viu-se através do modelo de processamento de Van Dijk (1996) e de acordo com as considerações de Kato (1987) que o processo de produção textual, considerando o texto como manifestação da linguagem, envolve fatores cognitivos e contextuais, além de interação entre o ato de ler e escrever. Meurer (1997), por sua vez, coloca a importância em observar que qualquer modelo que pretenda ser científico sofre, pelo menos, de duas fraquezas epistemológicas: os modelos simplificam a realidade, onde sempre vai ocorrer ou existir alguma perspectiva que não consegue representar; e os modelos geralmente não representam a realidade como realmente é. Mesmo diante de limitações dessa natureza, os modelos são importantes, uma vez que ajudam a visualizar, estruturar, compreender e interpretar determinados aspectos da realidade.

Para encerrar essa explanação sobre os postulados dos modelos que se utilizou nesta pesquisa, relata-se a respeito de uma das características do modelo de Meurer (1997) que parece adequada ao que se propôs na pesquisa realizada, qual seja, a definição dos termos texto e discurso que, nesse modelo, apresentam conceituações diversas:



[...] discurso é o conjunto de afirmações que, articuladas através da linguagem, expressam os valores e significados das diferentes instituições; texto, por sua vez, é a realização lingüística na qual se manifesta o discurso. Enquanto o texto é uma entidade física, produção lingüística de uma ou mais indivíduos, o discurso é o conjunto de princípios, valores e significados, por trás do texto, investido de ideologias, isto é, maneiras específicas de conceber a realidade. [...] Todo discurso é também reflexo de uma certa hegemonia, ou seja, exercício de poder e domínio de uns sobre outros. (MEURER, 1997, p. 16)

Considerando-se o exposto na citação, entende-se que o discurso organiza o texto e até mesmo estabelece como o texto pode ser organizado. Sendo assim, acredita-se que os indivíduos constroem textos não através do uso da língua apenas, mas a partir da internalização de outros tipos de textos já existentes, conforme visão Bakhtiniana de ver a linguagem (BAKHTIN, 1995), abstraindo-se disso a afirmação de que tudo o que se escreve tem um certo grau de intertextualidade, intimamente relacionada com a idéia de linguagem social-interativo-funcional.

No entanto, ao se definir que o texto será, na maioria das vezes, reflexo de um determinado discurso – onde os textos vão apresentar formas, funções e conteúdos específicos, impondo ao escritor um conjunto de exigências de caráter psicolingüístico que precisam ser contempladas durante o processo de composição – considera-se que o sujeito envolvido no processo está, de alguma forma, assujeitado a uma certa ideologia, o que restringe a criatividade do texto, exceto quando se observa o estilo individual como referência de criatividade e as possibilidades de ruptura do conceito pré-estabelecido. Entende-se, para fins de análise dos textos produzidos na pesquisa realizada, a presença de gradientes de criatividade, dependendo do processo de produção de texto instaurado e o objetivo da produção do texto em um determinado contexto.

Cabe ressaltar, ainda, que há uma *interação* entre o processo de escritura e o processo de leitura, na revisão e reelaboração dos textos ou do texto, assim sendo, a produção textual, passa pela criação, recomposição e polimento de um texto. Da criação à recomposição o escritor passa à condição de leitor do seu próprio texto; na função de leitor, o escritor experiente lê o seu texto, tentando trazer para o ato da leitura um aparato mental monitorado, consciente dos objetivos do texto, do tipo de gênero textual, das relações oracionais, da coerência e consciência do que implica o ato de ler e a consciência de produção e de consumo de cada texto específico – o que Meurer (1997) chama de parâmetros de textualização. Assim,

em qualquer ponto do processo de produção, o escritor integra/interage os processos, considerando-se o texto como parte de práticas sociais específicas.

A partir dos modelos teóricos acima mencionados, acrescenta-se a tentativa de uma atividade de produção de textos que leve em conta durante o processo a possibilidade de gradientes de criatividade, manifestada no texto escrito, sendo que a criatividade em certo grau aparece no texto manifestada no estilo individual de quem o produz, o que deve ser sempre levado em consideração. O processo de produção desenvolvido na pesquisa não trata de postulados teóricos, mas sim, práticos, considerando a motivação, os contextos situacionais (dentro da escola, fora da escola, no computador e na folha de papel), a visão de mundo dos sujeitos envolvidos, os pressupostos cognitivos durante o processo de criação, o meio utilizado para a produção desse texto e a possibilidade de revisão do texto produzido.

Conquanto, a partir do que até aqui se demonstrou, tenta-se, na prática, realizar uma atividade identificando os passos do processo de produção, intensificando o fato de se estar trabalhando com produções textuais na escola, a partir de dois contextos diversos: o da sala de aula e o do laboratório de informática, na utilização do computador como instrumento pedagógico na prática de produção de textos.

Até aqui, tratou-se dos postulados teóricos relativos ao texto, dentro do enfoque da Lingüística Textual. No capítulo II, as noções de texto passam a interagir com questões relacionadas à Informática como disciplina na escola e com o computador como instrumento de veiculação de informação e como recurso pedagógico na escola, além de noções genéricas a respeito de como a informática e o computador passam a fazer parte do dia-a-dia na sociedade.

## CAPÍTULO II

### O TEXTO E A INFORMÁTICA

Em todos os espaços sociais, na vida, quotidianamente, convive-se, em pleno final do século XX, com informática e com computador; basta averiguar e lá está a tecnologia, permeando e tornando-se presente em cada setor da atividade humana; seja: no comércio, na indústria, no campo, nas operações bancárias, no lazer ou para diversão, nos hospitais; seja: na escola, na pesquisa científica, ou como instrumento pedagógico de auxílio ao corpo docente, ou à disposição dos alunos nas salas de laboratórios de informática. Em todos os lugares a presença da tecnologia se faz constante, através da crescente informatização das várias atividades sociais, sendo o computador o recurso utilizado para esse fim.

Como agente formadora de indivíduos e cidadãos, a escola não pode ficar alheia a essa realidade do contexto social, por isso está se rendendo à tecnologia, através da presença, na escola, do computador como instrumento pedagógico e da informática como disciplina curricular, buscando, de alguma forma, adaptar-se à realidade da sociedade onde está inserida; só que, em ritmo bastante lento.

A informática tornou-se uma tecnologia de grande impacto na sociedade a partir da década de setenta, implicando inúmeras transformações, pois, atividades que anteriormente necessitavam de grande dispêndio de tempo e mão de obra especializada foram informatizadas, tornando-se mais dinâmicas.

De origem francesa, o termo informática (infor + matique) é a teoria ou ciência que estuda a transformação e o armazenamento automático de dados, produzindo informações, sendo o computador o instrumento utilizado para a prática dessa teoria.

Com o auxílio do computador, pode-se, de maneira geral, averiguar saldo de conta bancária, elaborar folhas de pagamento de uma empresa, processar cartões de loteria federal, fornecer informações sobre índices de preços ao consumidor, diagnosticar doenças, reunir peças de uma montadora de automóveis, controlar e coordenar sinais de trânsito, controlar o equipamento e o funcionamento de um avião durante o voo, fornecer dados para pesquisas

meteorológicas, armazenar todo o acervo de conhecimento de uma universidade em um arquivo eletrônico, aterrissar naves espaciais, escrever textos, remeter e receber *e-mails* — correio eletrônico, através de interligação de computadores em rede do tipo *networks* ou *workstation* —, controlar e coordenar uma casa, dentre outras possibilidades que hão de vir. Pode-se pesquisar e estudar através do computador, utilizando-o para fazer trabalhos escolares, pesquisas na rede de comunicação *Internet*, e, também, produzir textos em aula de Língua Portuguesa.

Todo trabalho relacionado com computadores diz respeito a armazenamento e processamento de informações, acelerando cada vez mais o processo de informatização da sociedade, pois o computador simula parte do processo mental do ser humano e utiliza linguagens cada vez mais próximas da linguagem humana. No entanto, o computador é uma máquina criada, programada e manipulada pelo homem, sendo que todas as atividades por ele executadas foram elaboradas por um ser humano. Por ser uma máquina eletrônica de processamento automático de dados, o computador, por intermédio de seus componentes de *Hardware e Software*, tem a capacidade de elaborar, receber, transmitir, armazenar e processar esses dados. Dados são elementos preparados e previamente codificados para dar entrada (*input*) na memória do computador e por ele serem trabalhados. Dados, ao serem trabalhados, transformam-se em informação resultante de um processo computacional (*output*), ou seja, toda informação pode ser interpretada pelo ser humano por apresentar atributos de sentido. O computador não está programado para tomar decisões, cabendo essa atribuição ao homem, pois só ele pode interpretar informações.

Um computador apresenta em sua formação física, para o seu funcionamento, alguns elementos, tais como: Unidade Central de Processamento (*CPU*), memória interna (*RAM*), circuitos internos (*Chips*), teclado — dispositivo de entrada de dados, monitor de vídeo, impressora e o *mouse*, esses são os componentes físicos do computador — *Hardware*. Existem os componentes lógicos que são os programas e as linguagens de programação — *Software*.

O termo computador originou-se do verbo "computar" que provém do latim "computare" que significa contar ou calcular. O primeiro instrumento totalmente eletrônico surgiu em 1946, porém seu processo de evolução data da invenção de uma espécie de calculadora pelos chineses — o ábaco. A história do computador se confunde com a história de aperfeiçoamento de máquinas de calcular, máquinas para efetuar operações matemáticas.

*Charles Babbage*, matemático inglês, em 1821, projetou uma máquina calculadora mecânica, criando um sistema de cartões capaz de armazenar dados, realizar operações, calcular inclusive tabelas, imprimir os resultados obtidos e guardá-los para serem usados em futuras operações — essa máquina projetada foi a precursora dos modernos computadores, uma vez que já previa todos os componentes básicos para armazenar e processar dados — esse projeto só foi colocado em prática em 1880, quando Heman Hollerith inventou uma máquina que lia cartões perfurados (esse invento foi comercializado por uma companhia que no início do século XX deu origem à I.B.M. = *Internacional Business Machines Corporation*).

No início da década de 40, durante a segunda guerra mundial, o governo inglês reuniu um grupo de especialistas em eletrônica e matemáticos a fim de criarem uma máquina que decifrasse mensagens secretas; em 1943 foi criado o "Colossus" — primeiro computador eletrônico digital, embora fizesse uma única tarefa. No final da década de 50 e começo da década de 60 foram intensificadas as pesquisas para o programa espacial dos Estado Unidos, daí surgindo o circuito integrado — o *chips* — reunião de transistores e suas ligações em uma só pastilha de silício, com a finalidade de não sobrecarregar os foguetes espaciais, tornando-os mais leves. Foi com o advento do chips que surgiram os minicomputadores; e, no começo da década de 70, foram criados os microprocessadores — o PC — adquirido por grande parte da população de média renda nos Estados Unidos.

O computador começou a chegar nas escolas americanas em meados dos anos 70, a partir da criação, em 1964, de uma linguagem de programação chamada *Basic*, para os iniciantes do estudo em informática. Entretanto, as primeiras tentativas de uso de computadores nas escolas limitou-se ao uso meramente administrativo. No fim da década de 60 e início da década de 70, foi criada a linguagem *LOGO* por um pesquisador norte-americano chamado *Seymour Papert*. A linguagem *LOGO* tinha por objetivos facilitar a construção de conceitos geométricos e matemáticos, desenvolver o raciocínio lógico-matemático e ajudar as crianças e jovens a aprender a programar o computador. No Brasil, o uso de computadores na escola tem seu período inicial somente por volta dos anos 90.

O advento do computador e da informática não caracterizam o fim da educação, mas uma transformação do que hoje ocorre, por isso não se pode achar que o computador irá acabar com as salas de aula tradicionais — mas supõe-se que ocorrerá na escola a criação de um meio termo, que se poderia chamar de "escola do futuro" (BAUER, 1997). A presença de

laboratório de informática na escola pode ser considerada como um prenúncio de futuras e, talvez, profundas modificações na estrutura da escola e na concepção pedagógica de ensino.

## 1. O Computador como Instrumento Pedagógico

Na maioria das escolas, a prática pedagógica fundamenta-se na transmissão de conteúdos reconhecidos e aplicáveis no modelo de sociedade industrializada, ou seja, ainda mantém um ensino tradicional e compartimentado, sem, na maioria das vezes, cultivar a prática da interdisciplinariedade. Algumas poucas escolas, porém, procuram adotar uma prática pedagógica centrada na construção do conhecimento, baseada em teorias cognitivas de aprendizagem, incorporando tendências e comportamentos mais recentes. No entanto, a escola tem o papel de sistematizar também o novo, conforme menção em Geraldi (1997, p. 117):

A escola supostamente teria como objetivo a sistematização do conhecimento resultante da reflexão assistemática circunstancial, fortemente marcada pela intuição e pelas sucessivas construção e destruição de hipóteses. Mas a instituição escolar, incapaz de tolerar idas e vindas, porque adepta de uma forma de conceber o conhecimento como algo exato e cumulativo, pretensamente científico, não pode abrir mão de, didaticamente, tentar ordenar e disciplinar esta aprendizagem.

Mesmo diante dessa realidade, a escola, enquanto *locus* de conhecimento científico e didaticamente organizado, pode vir a se transformar, gradativamente, em "a escola do futuro", desde que cultue a interdisciplinariedade, através, por exemplo, do uso dos recursos existentes em laboratórios de informática em todas as disciplinas curriculares.

Diante da presença de laboratórios de informática na escola, o computador, com finalidade educacional, pode ser um novo e fascinante veículo de expansão do pensamento e da criatividade. No computador, o ambiente constitui-se em processo de ensino-aprendizagem, através do qual instaura-se um processo dinâmico, onde o próprio aluno torna-se o construtor do seu conhecimento, e o professor um facilitador do processo de aquisição de conhecimento do aluno, transformando o computador em um instrumento/meio, considerando o contexto no qual o instrumento é usado. Os computadores só podem ser ferramentas de apoio quando seu uso for baseado em metodologias multidisciplinares, levando em conta aspectos cognitivos e contextuais de aprendizagem. Essa é uma visão construtivista do conhecimento, cujos

processos estão centrados no indivíduo, por intermédio do desenvolvimento da organização do conhecimento, processamento de informações, atitudes, quanto à tomada de decisões, solução de problemas através da criação de estratégias.

Pode-se dizer que há duas maneiras de se utilizar o computador na sala de aula: uma como suporte ao ensino de questões específicas; outra como ponto de partida para trabalho relacionado à temática intimamente relacionada ao conteúdo veiculado na disciplina e cujos objetivos foram previamente elaborados com determinada finalidade de aprendizagem. Schenk (1986) considera que os programas, que visam à construção do conhecimento do aluno, mais interessantes convertem o computador em um instrumento flexível, que pode ser usado repetidamente para ensino e aprendizagem:

O tratamento do texto oferece também possibilidades interessantes, desde que a escola disponha de *hardware* suficiente, pois deveria haver um computador para cada aluno. (SCHENK, 1986, p. 10).

O que se verifica na escola é o compartilhamento do computador por dois alunos, considerando-se que as atividades individuais são, na maioria das vezes, feitas em dupla, por falta de recursos disponíveis. Schenk (1986) considera que por mais versátil que seja o computador, ele é apenas um recurso dentre muitos. Por isso, ao se pretender integralizar o computador na escola, deve-se recorrer ao uso de textos ou livro-texto, imagens, e, principalmente, da experiência direta das crianças. O computador só deve ser ligado e usado na escola quando a atividade proposta possa dar um "contributo positivo" à aprendizagem. Quando o computador é comparado ao cérebro humano, percebe-se que a criatividade humana é uma riqueza tamanha que máquina alguma pode superá-la, ou seja, a máquina é um instrumento, um meio, com a finalidade de auxiliar o aprimoramento intelectual do aluno, garantindo um processo de ensino-aprendizagem mais eficaz e de qualidade, no entanto ela não substitui o homem.

A educação na era da informação exige um novo paradigma, pois as atividades mais importantes passam a ser: pensar, analisar, concluir, inferir e interpretar, em vez de decorar, copiar, descrever, escrever à mão e contar. Illich (1995) aponta para essa questão quando questiona o papel da cultura escrita diante das novidades e do domínio da cultura mental do uso do computador, chamando a atenção para o conjunto das idéias, conceitos e dos termos usados na informática que estão mudando a forma de se verificar as coisas e como elas

acontecem, pois, fala-se de conexão de informações, digitação de dados, contabilização de números, armazenamento de informações, transcrição de dados, enfim, uma série de termos que fazem parte de uma rede de idéias, as quais trazem imbutida "a capacidade de armazenar e manipular informações em bits binários".

As tecnologias baseadas na *interação* do computador só terão sucesso de utilização no contexto educacional se tiverem um projeto adequado de ambiente de aprendizagem e for estabelecida uma estrutura necessária para facilitar o seu uso. Quando se fala em projeto de *software*, o controle da qualidade é um dos itens que deve ser privilegiado nesse planejamento, por exemplo, no desenvolvimento de um software educacional, precisa-se levar em conta se os objetivos educacionais vão ser alcançados de forma efetiva.

Por essa e por outras razões, entende-se que o Computador como instrumento pedagógico tem seu papel fundamental na tentativa de modernizar a escola, cuja possibilidade de ruptura com padrões tradicionais está relacionada com a prática de ensino que tem por base a *interação* em sala de aula, transformando-se em uma tentativa de levar o mundo à escola, sem ao menos deixar transparecer a intenção de não-ruptura. } Aqui fica uma indagação – nessa tentativa de "modernização" da escola, através do uso do computador nos laboratórios de informática, como instrumento pedagógico: É a escola que vai se abrir para o mundo ou é o mundo que vai ser compartimentado na escola?

Tal indagação, talvez, leve a seguinte reflexão: Em uma tentativa de se frear as mudanças que a sociedade impõe à escola, algumas escolas,, por razões que ora se definem como "defesa prévia", instalam laboratórios de informática, para dar a entender ao aluno-sujeito (interessado e envolvido por essas mudanças como co-participante ou como mero espectador) que a escola está se "modernizando", está quebrando suas "courageas" e procurando interagir mais com o mundo e com a sociedade. Entretanto, será que isso realmente vem acontecendo? Ou seja, os laboratórios de informática, as aulas semanais e curriculares da disciplina de informática são o suficiente para que o aluno seja melhor preparado para o mundo que se cria ao seu redor? Talvez os laboratórios e as aulas de informática sejam, apenas, o princípio de uma grande mudança. Sabe-se que, hoje, algumas escolas já adotaram a disciplina de informática em seu currículo desde a pré-escola, disseminando os conteúdos e a prática de uso do computador (conforme verificado "in loco" e nos depoimentos dos alunos na II.<sup>a</sup> Parte da dissertação, cap. A Escolha da Clientela).



É necessário deixar bem claro que a máquina só funciona se por detrás dela houver um homem capacitado para operá-la, a fim de tirar um melhor proveito. Ter computadores na escola, para que o aluno aprenda a ligá-lo, não representa o que se está procurando enfatizar. O aluno necessita de orientação, e esta, só se torna possível se o professor estiver bem informado, tendo ferramentas suficientes para levar o aluno a descobrir as possibilidades de acesso a assuntos que antes só eram possíveis em função de enciclopédias ou visitas pessoais à *Internet*. O mundo virtual não deixa de ser um mundo compartimentado, porém sugere ao "navegador" bem informado sobre os mecanismos de "exploração" ou acessos aos programas, a possibilidade dele mesmo criar seu mapa de conhecimento, a partir das trilhas interativas que a "rede" ou o computador, utilizado como instrumento pedagógico, dispõe.

No entanto, o computador representa uma nova maneira de comunicar o conhecimento, uma vez que a máquina recebe dados do aluno, analisa-os, fornecendo em troca novos elementos como respostas, de acordo com a necessidade expressa pelo seu interlocutor durante o processo de aprendizagem. Apesar disso, o computador não substitui o professor, por ser apenas um recurso utilizado para o alcance de objetivos previamente elaborados para a aula em questão. Por exemplo, quando se propõe uma atividade de pesquisa através do uso da *Internet* a partir de um tema previamente dado pelo professor, pretende-se que o aluno, através do sites de busca, acesse o maior número possível de informações para o desenvolvimento de um trabalho rico e diversificado.

## 2. A Linguagem Veiculada na Informática

A linguagem usada para comunicação no computador é a linguagem computacional ou de programação — são as instruções da máquina (não cabendo maiores aprofundamentos neste espaço, por termos abundante material teórico a esse respeito na literatura destinada ao assunto). Mas, vale dizer que essas linguagens são convencionais e foram inventadas pelo homem, podendo ser aprendidas, por exemplo: *Linguagem C*, *Tubo++*, *Basic*, *Cobol*, *Fortran*, *Pascal*, *Access*, *4Pro*, *Excel*, *Word*, *Delfus*, *Visual Basic*, dentre outras. *Windows* é uma plataforma de comunicação e de *interação* entre o usuário e a máquina.

Na linguagem veiculada na informática, tome-se por base, para a nomeação de algumas características dessa linguagem o que se encontra nos textos de adolescentes que utilizam a

rede de comunicações *Internet* e o que se verifica ao acessá-la, além dos termos utilizados no manuseio e leitura de revistas especializadas no assunto.

A linguagem veiculada na rede – *Internet* – tem por característica mais acentuada o uso de sintetização de conteúdos e uso de termos próprios, em uma linguagem predominantemente informativa, realista e com ênfase à simbologia, através de ícones, uso de períodos curtos e de palavras com forte carga semântica — expressividade. A comunicação entre o homem e o computador é realizada por meio de uma linguagem apropriada, linguagem computacional ou de programação (HAIDT, 1995); como toda linguagem, ela é uma convenção, é inventada pelo homem e pode ser aprendida. Existem linguagens que foram desenvolvidas para cada atividade, inclusive para a área educacional.

Para Papert (1988), educador norte-americano, a tecnologia computacional pode prover as crianças com novas possibilidades de aprender, pensar e crescer tanto cognitiva como emocionalmente, pois o computador é um instrumento interativo, tanto sob o ponto de vista da *interação* homem-máquina (o sujeito e a máquina), como *interação* homem-máquina-homem (o sujeito, e a máquina como meio para a comunicação com outro sujeito, via rede ou em trabalhos em dupla). Papert, contemporâneo de Piaget, assimilou parâmetros educacionais sobre a aprendizagem a partir da construção do conhecimento; juntamente com uma equipe de matemáticos no Instituto de Tecnologia de Massachusets, Papert desenvolveu uma linguagem de computador chamada LOGO. Ele se baseou na estrutura da linguagem de computador usada nas pesquisas de inteligência artificial, inicialmente desenvolvida para rodar em microcomputadores, o que provocou sua popularização. A linguagem LOGO tem como símbolo uma tartaruga e permite que a criança crie seus próprios exemplos, seus objetos de raciocínio, desenvolvendo-se segundo sua realidade individual, na sua velocidade de aprendizagem, utilizando-se para isso de comandos iniciais simples, como frente, volte, direita e esquerda. Considerando suas experiências anteriores, a criança manipula as figuras, desenvolvendo uma estrutura sequencial e lógica de raciocínio. Nessa linha, a criança inteligente ensina o computador "burro" e progride gradativamente, chegando, em um estágio mais avançado, à manipulação de textos.

Através do uso da informática, a criança testa suas hipóteses e age sobre o mundo exterior, a partir de seus próprios modelos de pensamento (BOSSUET, 1985). Essa afirmativa torna-se verdadeira na medida que se propõe, na escola, uma atividade com objetivos claros e

definidos, através da orientação de se usar o computador como um recurso positivo, ou seja, mostrando ao aluno que com o computador há a possibilidade de criar, de ver na máquina, não um obstáculo intransponível, mas um recurso didático semelhante ao caderno e ao lápis, só que com mais elementos, mais possibilidades de acesso, a fim de serem utilizados de forma criativa e produtiva. Como exemplo, pode-se citar a confecção de um informativo, utilizando o computador na aula de Língua Portuguesa, onde os alunos produzem o texto, tendo por base os modelos de jornais e revistas de circulação diária ou semanal, mas impetrando ao texto um estilo individual, ou seja, trazem para a atividade que estão executando características de textos conhecidos do seu dia-a-dia, e desenvolvem esse texto de forma a utilizarem recursos disponíveis no processador de texto, desenhos de determinado *software* e conteúdos pesquisados na *Internet*.

Assim sendo, compartilha-se da observação feita por Haidt (1995), ao tratar do assunto relativo ao ensino da informática na escola:

Educar para a Informática significa preparar o educando/cidadão/sujeito para saber usar essa tecnologia e ter condições de interpretar seus efeitos sociais. Nessa perspectiva, a escola tem por função ajudar a preparar o educando para exercer a cidadania na sociedade. [...] Educar pela Informática consiste em usar essa tecnologia como um recurso auxiliar no processo ensino-aprendizagem. (HAIDT, 1995, p. 279).

Diante do exposto, a escola precisa operar com uma concepção de aprendizagem e de linguagem que vise à construção do conhecimento, a fim de que a educação para/pela informática traga benefícios na formação de um sujeito-cidadão o para futuro.

Para Piaget (1974), no momento em que o aluno opera sobre os objetos de estudo, ele elabora um conteúdo, considerado a base para a construção de estruturas cognitivas. E através de sucessivas abstrações cognitivas, o conteúdo é transferido a um novo plano (o da razão), incentivando a reflexão. Dessa forma, segundo o autor, o elemento fundamental do desenvolvimento do pensamento é a ação – *interação* entre o ser humano e os objetos – ; assim, em matéria educativa é importante que o aluno tenha oportunidades de trabalhar com meios que lhe permitam ser um sujeito ativo e criador, isto é, construir seus conhecimentos.

Quando o professor usa o instrumento computador com sensibilidade e habilidade no laboratório de informática, o computador adquire um valor educativo bastante eficaz, auxiliando o aluno a pensar e a elaborar suas atividades de forma lógica e com possibilidades de diversificar a estrutura do conteúdo ali veiculado.

### 3 . O Texto e o Uso do Computador

Quando alunos trabalham um texto, produzindo-o, controlam parte do processo de criação e de programação. Isso também ocorre quando jogam um jogo de aventuras, tomando decisões sobre a passagem ou não a uma gruta ou sala seguinte ou se devem atirar em determinado alvo ou não. Quando se domina a máquina, essa experiência dá coragem ao aluno para ordenar seus pensamentos de forma lógica. É importante que os jovens, adolescentes ou mesmo crianças aprendam desde cedo a experienciar o controle de um computador e de programar suas atividades, pois esse tipo de experiência pode ser adquirida de diferentes maneiras e em diferentes níveis. Quando são os alunos que inserem os seus próprios dados em uma tela de computador e no processador de texto, iniciando um texto, eles tornam-se produtores do texto e donos da situação, o que transforma a aula em um espaço de construção de conhecimento, de integração entre o que o aluno traz de experiências anteriores, com o que o computador pode oferecer.

Relatam-se abaixo, algumas opiniões a respeito do que autores que trabalham com informática e educação acham a respeito do uso do computador na escola:

- Schenk (1987) revela que o tratamento do texto pode ser uma atividade bastante produtiva e criativa quando bem orientado e considera que motivação, imagens e experiência devem fazer parte do processo de aprendizagem com o uso do computador, independente da natureza da atividade, sendo que o computador só deve ser usado se for contribuir de forma positiva para o crescimento intelectual do aluno.
- Penteados (1987) afirma que trabalhar com computadores faz o aluno ter uma atitude nova e positiva em relação aos erros, pois os erros deixam de ser problemas sem solução para se tornarem formas naturais e importantes de burilar as idéias (refazendo-as) e de aprender algo novo.

Tanto Schenk como Penteados estão considerando positiva a utilização do computador como instrumento pedagógico para o processo ensino-aprendizagem. Sendo assim, acrescenta-

se a isso o fato de que quando os alunos programam a atividade, envolvendo o uso do computador, e executam-na sozinhos, eles sentem que controlam o computador e que são produtores do que fazem.

Na produção de um texto, em forma de informativo, na aula de Língua Portuguesa, a utilização do computador também foi considerada positiva, em função de se observar a completa satisfação e *interação* ocorridas entre os alunos, resultando em textos bem estruturados e considerados como produção dos alunos.

No capítulo III, serão tratados os postulados relativos à interação verbal, tendo por base o que Bakhtin considera, abordando as suas considerações a respeito de dialogismo entre interlocutores e dialogismo com o texto, enfatizando o processo de produção de texto na utilização do computador como instrumento pedagógico e a interação envolvida nesse processo, seja do ponto de vista dos sujeitos, seja sob o ponto de vista da interação com outros textos.

## CAPÍTULO III

### O TEXTO E A INTERAÇÃO VERBAL

Muito se tem discutido em Lingüística Aplicada a respeito dos caminhos e descaminhos do ensino de Língua e qual o papel do professor de língua materna em sala de aula. Verifica-se, por intermédio da prática pedagógica e de leituras sobre este assunto, que muito do que se descobriu na ciência lingüística do século XX, ainda não chegou aos bancos escolares, ou se chegou, pouco se tem aproveitado, pois os postulados ficam no campo meramente teórico, sem deixar transparecer sua prática na escola, a fim de possibilitar um ensino de língua produtivo e eficaz, que preveja o desenvolvimento pleno do aluno. Um dos fatores que contribui para esse quadro, pode ser a má formação dos professores, além da falta de reciclagem dos que já estão no mercado de trabalho há mais tempo. No entanto, quando as teorias lingüísticas chegam à escola, contribuindo para a melhoria da prática pedagógica, elas são de um auxílio bastante significativo e têm ajudado professores a “incrementar” o ensino de língua. Por essas e tantas outras razões, o que se verifica, no ensino de língua, é a permanência na escola de um ensino prescritivo, tradicional, às vezes tendendo ao estrutural, sem levar em conta o desenvolvimento de toda a potencialidade do aluno.

Diante disso, este capítulo aborda as idéias de Bakhtin (1995) a respeito da concepção de língua(gem), cuja definição está em considerar a língua(gem) como ato dialógico; discorre sobre que concepções estão envolvidas na preparação de uma aula; qual o papel do texto diante do ensino de língua(gem) e de gramática; e discute questões de como serão vistos os textos produzidos no decorrer da pesquisa, sob a ótica lingüística.

#### 1. Bakhtin e a *Interação Verbal*

Não basta analisar o processo de produção de textos em si ou descrevê-lo. Precisa-se também de arcabouço teórico para a análise dos textos dos alunos sob o ponto de vista lingüístico propriamente dito; por isso, entende-se que a partir da premissa de interação verbal há, de certa forma, uma visão inovadora quanto à prática de produção textual nas escolas,

baseada na *interação* comunicativa, embora saiba-se que na obra publicada por Bakhtin (1995) não há expressamente uma delimitação do conceito de texto. No entanto, torna-se mais eficaz, conforme verifica-se nesta pesquisa, utilizar dos pressupostos de interação comunicativa, construindo uma aula baseada na participação de todos os sujeitos envolvidos no processo. A prática de produção torna-se mais prazerosa quando o aluno participa de todo o processo e ajuda a construí-lo.

Além disso, toda a prática de produção de texto na escola deve levar em conta a definição de concepção de linguagem abordada, uma vez que é a partir dessa concepção que são formuladas as atividades desenvolvidas na sala de aula, principalmente, no tocante à aula de Língua Portuguesa (podendo ser estendida a todas as disciplinas de uma maneira geral).

Bakhtin (1995) postula uma concepção de linguagem, dizendo que ela é dialógica, ou seja, toda palavra, toda enunciação e, por extensão, todo o texto possui um caráter de duplicidade, no qual a presença do outro é fundamental, cujo contexto social não pode ser ignorado:

A verdadeira substância da língua não é constituída por um sistema abstrato de formas lingüísticas nem pela enunciação monológica isolada, nem pelo ato psicofisiológico da sua produção, mas pelo fenômeno social da interação verbal, realizada através da enunciação ou das enunciações. A interação verbal constitui assim a realidade fundamental da língua. (BAKHTIN, 1995, p. 123)

A teoria postulada por Bakhtin objetiva conhecer o homem e seu fazer cultural de uma forma abrangente, no concreto das relações sociais, levando em consideração as experiências acumuladas e a *interação* dessas experiências. Sob esse ponto de vista, o objeto — aqui entende-se texto para os fins a que esta pesquisa se propõe — é uma criação que inclui em si o criador, pois, o autor está sempre presente na obra como parte constituinte de sua forma artística. Por essa razão, o processo de produção do texto e o próprio texto são criações dialógicas, atos dialógicos, isto é, o texto é um ato de comunicação impressa, constituindo-se em um elemento da comunicação verbal onde há manifestações empíricas sobre o ponto de vista dos discursos de ontem (subordinado a uma certa ideologia) e do discurso próprio de quem produz esse determinado texto. Ou seja, o texto passa a ser compreendido como representação de atos, elementos e relações culturais diversificadas, surgidas como signo da relatividade de um campo com diferentes focalizações (interdiscursividade, intertextualidade e estilo individual), visto, assim, como o objeto privilegiado de manifestações culturais. O sujeito

constrói o texto com certo grau de intertextualidade e com seu modo particular de reflexão sobre o mundo e sobre a realidade social. O sujeito, também, constrói o processo de produção tendo por base outros discursos, outros textos, envolvendo um diálogo com outras pessoas, com o mundo e com suas experiências pessoais. Por essa ou por outras razões, tudo o que se escuta ou se lê, tudo o que se estuda e se aprende fica guardado como experiências que se adquire no dia-a-dia. Assim sendo:

Na realidade, não são as palavras o que pronunciamos ou escutamos, mas verdades ou mentiras, coisas boas ou más, importantes ou triviais, agradáveis ou desagradáveis, etc. *A palavra está sempre carregada de um conteúdo ou de um sentido ideológico ou vivencial.* É assim que compreendemos as palavras e somente reagimos àquelas que despertam em nós ressonâncias ideológicas ou concernentes á vida. (BAKHTIN, 1995, p. 95)

Em consonância ao exposto acima, vale refletir que o dizer ou o escrever possuem uma finalidade e uma razão para estarem sendo produzidos, assim, a palavra é o foco da teoria em Bakhtin. Então, pode-se dizer que é através da fala de outro, com o que se compartilha e o que se aprende com esse outro sobre o mundo, que se organizam as idéias e procura-se tirar o melhor proveito sobre elas, ou seja, aprende-se e assimila-se, criando as próprias idéias.

Geraldi (1996), ao referir-se aos postulados de Bakhtin, a partir dessas premissas, relata que:

[...] na esteira do pensamento bakhtiniano, o processo de interação como o locus produtivo da linguagem e, ao mesmo tempo, como o centro organizador e formador da atividade mental, já que não é a atividade mental que organiza a expressão, mas, ao contrário, é a expressão que organiza a atividade mental que a modela e determina sua orientação, pode-se dizer que o trabalho lingüístico é tipicamente um trabalho constitutivo: tanto da própria linguagem e das línguas particulares quanto dos sujeitos, cujas consciências sógnicas se formam com o conjunto das noções que, por circularem nos discursos produzidos nas interações de que os sujeitos participam, são por eles internalizadas. (GERALDI, 1996, p. 28)

Assim sendo, pode-se dizer que interagir com o outro é *locus* de produzir linguagem, é adquirir conhecimento, é conhecer mundos diversificados, e é a partir da *interação* que tudo se agiliza, que há a internalização de um saber construído com o outro (Bakhtin, 1995). Isso pode ser aplicado em qualquer situação da vida e, principalmente, deve ser levado em conta quando se está em uma sala de aula, na qual o professor e o aluno são sujeitos que encerram



em si essa dialogicidade, ou seja, experiências individuais que interagem, em um mesmo macro social.

Os postulados, se averiguados na escola, transformam a sala de aula em um lugar de produção de conhecimento, a partir da *interação* comunicativa, em troca de experiências entre todos os sujeitos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. Se realizados em uma atividade de ensino de língua materna, em uma perspectiva de produção de textos e mesmo de ensino de língua e gramática, transformam o espaço sala de aula em um lugar onde o professor apresenta-se como orientador e seus alunos co-produtores de conhecimento, em uma perspectiva, na qual aprender língua e/ou gramática e, principalmente, produção de textos são de fundamental importância para um ensino de qualidade, fundamentado na cooperação mútua, na cumplicidade em favor de um ensino de qualidade, a partir da consideração de experiências voltadas para a realidade do dia a dia.

Por esse motivo, o ensino de língua/gramática e de produção de textos não pode deixar de considerar as instâncias sociais, uma vez que, conforme nos coloca Geraldi (1996):

O estudo e o ensino de uma língua não podem, neste sentido, deixar de considerar – como se fossem não-pertinentes – as diferentes instâncias sociais, pois os processos interlocutivos se dão no interior das múltiplas e complexas instituições de dada formação social. A língua, enquanto produto desta história e enquanto condição de produção da história presente, vem marcada por usos e pelos espaços sociais destes usos. (Geraldi, 1996, p. 28).

Por isso, a língua não é um produto acabado, é um eterno processo ininterrupto, um processo vivo de *interação*. Sempre há o que dizer ou o que escrever e maneiras diferentes de fazê-los, com base na história discursiva de cada sujeito envolvido no processo de interação. Por conseguinte, não há textos totalmente inéditos, nem discursos totalmente não comprometidos; e, além do mais, existem sempre maneiras diferentes de se falar e linguagens diversas, refletindo as múltiplas experiências sociais. Para Bakhtin (1995), então, o que constitui essas linguagens é algo extralingüísticos, sendo a língua inseparável do fluxo da comunicação verbal e, portanto, não é transmitida como um produto acabado, mas como algo que se constitui continuamente na corrente da comunicação verbal.

Pode-se verificar, ainda, em Bakhtin, as bases da concepção de linguagem a partir da *interação* verbal, com caráter dialógico, pois, para ele, toda enunciação constitui um diálogo,

faz parte de um processo de comunicação ininterrupto, onde não há enunciados isolados, pois todo enunciado pressupõe aqueles que o antecederam e todos os que o sucederão — um enunciado é apenas um elo de uma cadeia, só podendo ser compreendido no interior dessa cadeia.

Como exemplo, pode-se citar a construção do processo de prática de produção textual realizada nesta pesquisa, pois, para um completo entendimento do que ocorreu no decorrer das aulas, faz-se necessário o entendimento do arcabouço teórico que a sustenta, a análise dos textos que só podem ser compreendidos dentro do contexto situacional e todo o conjunto de recursos elaborados para o atingimento dos objetivos propostos; caso não se levassem em conta tudo o que ocorreu durante o processo, nada faria sentido, principalmente se não fosse levado em conta a importância da *interação* comunicativa entre os alunos e a representatividade das palavras em forma de conceitos implicados e dos seus significados, como no caso dos conceitos informática, computador, escola, *Internet*, futuro, mundo.

Faraco expressa o dialogismo em Bakhtin da seguinte maneira:

Ele aborda o dito dentro do universo do já-dito; dentro do fluxo histórico da comunicação; como réplica do já-dito e, ao mesmo tempo, determinada pela réplica ainda não dita, todavia solicitada e já prevista”. (FARACO, 1988, p. 24)

Para Bakhtin, a palavra se concretiza como signo ideológico no fluxo da *interação* verbal, cuja transformação ao se modificar ganha diferentes significados, de acordo com o contexto em que ela surge; por essa razão, a palavra é a revelação de um espaço no qual os valores fundamentais de uma dada sociedade se explicitam e se confrontam. Dessa forma, o texto coloca-nos frente a frente com o mundo tal qual idealizado e construído por nós, quer seja nos seus aspectos perversos ou estigmatizados, quer seja na sua dimensão crítica e transformadora da ordem estabelecida.

A concepção interacionista da linguagem, tendo em vista o exposto, só vem confirmar que o texto é um instrumento fundamental de se adquirir conhecimento, capacidade produtiva, comunicativa e de estruturação gramatical, tendo em vista sua ampla possibilidade de fazer o ser social assimilar e compreender a partir das palavras, estabelecendo a ponte entre a linguagem e a vida, pois produzir um texto, seja oral ou escrito, é dialogar com outrem, é instaurar o elo entre o sujeito e o mundo onde vive, através da intertextualidade e da intersubjetividade.

Sob esse enfoque verifica-se que o texto não é mais visto como um amontoado de frases proferidas ou um pedaço de papel escrito ou uma superposição de linhas; o texto passa a ser concebido como um produto em processo, um todo organizado de sentido, um conjunto formado de partes solidárias, onde o sentido de uma depende da outra, podendo ser verbal ou visual, verbal e visual, ao mesmo tempo, produzido por um sujeito, em um dado tempo e em um determinado espaço. Esse sujeito expõe suas idéias, anseios, temores, expectativas de seu tempo e de seu grupo social em um processo de produção textual, onde a motivação passa a ser um fator preponderante, o prazer de escrever torna-se uma constante e o texto um instrumento “do fazer” na construção “do saber” e do “próprio ser”, em um inter relacionar-se com o mundo, com a sociedade, com o outro (PIRES, 1998). E nessa perspectiva, pode-se entender como o aluno-sujeito se sente ao produzir um texto, utilizando o computador como instrumento pedagógico, pois, ao usar uma máquina com *status* de moderna, ele se sente também “moderno” e fazendo parte de uma sociedade “modernizada” — em vias de informatização.

## 2. O Ensino de Língua(gem) e Gramática na Escola

O ensino de língua e gramática na escola pode ser percebido sob enfoques teóricos de concepção de linguagem e de aprendizagem diversos. De uma forma bastante didática, Travaglia (1997) apresenta sob o ponto de vista lingüístico/pedagógico três noções de conceber língua(gem), dependendo do ponto de vista de condição de aprendizagem assumida pelo profissional responsável pelo ensino de um modo geral — o professor. Uma delas é a visão de *linguagem como expressão do pensamento* que se constrói no interior da mente, sendo sua exteriorização apenas uma tradução e a enunciação um ato monológico, individual, que não é afetado pelo outro nem pelas circunstâncias que constituem a situação social em que a enunciação acontece. Essa é a concepção mais antiga e constitui-se em uma visão tradicionalista de se ensinar língua. A segunda diz respeito à visão de *linguagem como instrumento de comunicação*, ou seja, como meio para a realização da comunicação, na qual a língua é vista como um código, conjunto de signos que se combinam segundo regras, sendo capaz de transmitir uma mensagem, informações de um emissor a um receptor. O uso do

código da língua, nesse caso, é um ato social, envolvendo pelo menos duas pessoas, cuja comunicação é convencionada pelo código conhecido pelos interlocutores envolvidos no processo de comunicação; essa pode ser considerada uma visão estruturalista de ver a língua, onde se encaixa também, de certa forma, a teoria gerativo-transformacional. A terceira concepção apresentada por Travaglia (1997) refere-se à visão de *linguagem como forma ou processo de interação*, em que o indivíduo usa a língua, não só para comunicar-se ou transmitir uma informação, mas para agir, realizar ações, atuar sobre o interlocutor (ouvinte/leitor); onde a linguagem é o lugar de *interação* humana, de *interação* comunicativa pela produção de efeitos de sentido entre interlocutores, em uma dada situação de comunicação e em um contexto sócio-histórico e ideológico. Nessa concepção, a língua é entendida como um ato dialógico (Bakhtin, 1995). Sob esse ponto de vista, encaixam-se as teorias do texto que buscam na prática de produção textual uma forma de *interação*. É com base nessa terceira concepção de língua(gem) que se encaixa a prática de produção textual aqui abordada, embora saiba-se que o texto e sua prática de produção possam ser abordados sob o ponto de vista das três concepções acima citadas.

Apoiando-se nas concepções de língua(gem), Travaglia traça uma relação direta com as concepções de gramática, que influenciará e denotará a visão do professor sobre a língua quando da preparação de sua aula. Assim, se o professor for um estruturalista, estará mais interessado em ditar regras e normas para o ensino da língua(gem), e estará mais familiarizado com a concepção de língua(gem) como instrumento de comunicação. Se ele for um tradicionalista, estará mais propenso a desenvolver suas atividades a partir da visão de língua(gem) primeiramente exposta, ou seja, a língua(gem) como expressão do pensamento; e se ele optar por uma linha de trabalho interacionista, usará na sua prática de sala de aula uma visão voltada para os postulados de *interação* verbal.

Quanto ao ensino de gramática, o professor que escolher ser um mero reproduzidor de regras e normas para um bom uso da língua padrão-literária, seguirá e utilizará uma gramática normativa, cujo conceito mais comum é ser;

a gramática um conjunto sistemático de normas para bem falar e escrever, estabelecidas pelos especialistas, com base no uso da língua consagrada pelos bons escritores".  
(FRANCHI, 1991, p. 48)

O professor que quiser fazer metalinguagem e análise lingüística dos conteúdos, poderá utilizar-se de uma outra concepção de gramática, chamada gramática descritiva, por fazer uma descrição da estrutura e funcionamento da língua, de sua forma e função. O conceito de gramática seria um conjunto de regras que o cientista encontra nos dados que analisa, à luz de determinada teoria e método.

A terceira concepção de gramática é a da gramática internalizada que se constitui em um conjunto de regras que o falante de fato aprendeu e das quais lança mão ao falar; é "um saber lingüístico" (Ibidem, 1991, p. 54) que o falante de uma língua de fato aprendeu dentro de certos limites impostos, pela sua própria dotação genética humana, em condições apropriadas de natureza social e antropológica.

Torna-se importante ao professor que procura desenvolver suas atividades em sala de aula e, principalmente, no preparo das aulas e dos recursos didáticos utilizados, estar ciente das concepções ora citadas e conhecer todos os campos de conhecimento, procurando desenvolver suas atividades com base em determinada concepção de aprendizagem de forma consciente, sabendo quais objetivos quer alcançar no ensino de língua em geral.

Na busca de *interação* com os diferentes campos do conhecimento humano e, por conseguinte, de *interação* com seus alunos, o professor procurará ser um orientador desse aluno, a partir do incentivo à produção de textos, utilizando de uma prática pedagógica que vise a reconhecer no aluno um ser pensante, sujeito de uma sociedade, agente do seu saber, conhecedor de regras internalizadas, a partir do conhecimento de outros textos e de outros pensamentos. Como assim? Ora, construindo com seu aluno "o saber lingüístico", o saber do mundo, o poder de análise do mundo e de si mesmo, a partir de exercícios que estimulem a capacidade criativa desse aluno. O "como fazer" dependerá da clientela, porque as estratégias de ensino não são fórmulas prontas, e, sim, um constante construir com o outro. Cada nova situação comunicativa passa a ser um novo desafio de conhecimento mútuo entre professor e aluno.

Dessa forma, pode-se dizer, levando em conta os postulados de Travaglia (1995), que os pontos básicos para o ensino de língua(gem), de gramática e de produção textual estão relacionados com certas ações, como, por exemplo, considerar que ensinar língua(gem) visa a desenvolver a capacidade comunicativa e produtiva do sujeito, explorando todas as suas potencialidades e cativando-o de forma a conscientizá-lo de que a língua é um poderoso

instrumento de criatividade e soberania social. Mostrar ao aluno que ele tem capacidade de interagir, de comungar com o outro, de aprender com a experiência alheia e com sua própria experiência. Refletir sobre o mundo, sobre si mesmo e sobre a própria linguagem passa por saber e dominar a linguagem, ou seja, "o domínio da linguagem exige alguma forma de reflexão." (Ibidem, 1995, p. 108)

Geraldi (1997) reforça esse pensamento, ao dizer que:

Com a linguagem não só representamos o real e produzimos sentidos, mas representamos a própria linguagem, o que permite compreender que não se domina uma língua pela incorporação de um conjunto de itens lexicais (o vocabulário); pela aprendizagem de um conjunto de regras de estruturação de enunciados (gramática); [mas] pela apreensão de um conjunto de máximas ou princípios de como participar de uma conversação ou de como construir um texto bem montado sobre determinado tema, identificados seus interlocutores possíveis e estabelecidos os objetivos visados,[com vistas a compreensão] (GERALDI, 1997, p. 17).

Acredita-se que isso só possa acontecer a partir do momento em que se envolve o aluno em um processo de leitura e produção textual, a fim de que a partir do contato com textos diversificados, o aluno exercite sempre mais sua capacidade produtiva, porque é a partir da experiência que se aprende a ver e a construir o conhecimento de mundo.

Conclui-se que saber gramática não depende de escolarização ou de qualquer processo sistemático, mas de ativação e de amadurecimento progressivo (de construção progressiva) na própria atividade lingüística, de hipóteses sobre o que seja a linguagem e seus princípios e regras. Nessa concepção não há "erro lingüístico", mas a "inadequação" da variedade lingüística utilizada em um determinado recurso lingüístico para consecução de uma determinada intenção comunicativa.

Diante do exposto, precisa-se considerar que um ensino de língua(gem), de gramática e de produção de texto, necessita de ser produtivo e pertinente para o aluno, tendo em vista o quadro referencial estruturado para desenvolver um ensino que permita a consecução dos objetivos a que se propõe.

### 3. O Papel do Texto no Ensino de Língua(gem) e Gramática

A perspectiva textual tem a possibilidade de fazer com que a gramática seja flagrada em seu funcionamento, evidenciando ser ela a própria língua em uso. Passa-se a ver como integrando à gramática tudo o que é utilizado e/ou interfere na construção e uso dos textos em situações de *interação* comunicativa e não só o conhecimento de alguns tipos de unidades e regras da língua restritas aos níveis morfológicos.

É a partir do texto, oral ou escrito, que o aluno entra em contato com o mundo e com a língua, tendo em vista que ninguém aprende por intermédio de frases isoladas. O conhecimento potencial (desenvolvimento da capacidade comunicativa/interativa) de uma língua passa pela reflexão do mundo e da própria construção do sujeito envolvido no processo, só adquirido em um dado contexto, em uma determinada situação comunicativa, sendo que é na relação entre sujeitos, que a língua se manifesta. Ora, mesmo escrevendo neste exato momento, escreve-se para alguém e sabe-se que este escrito vai ser lido/refletido por outro. Assim é no dia-a-dia do homem-sujeito, que rodeado por meios de comunicação, como televisão, jornal, revista, livros variados, desde gibis a clássicos ou didáticos, computador, *Internet*, Cd rooms está freqüentemente envolvido por textos; por isso aprende-se e apreende-se por intermédio deles e é para administrá-los que se estudam e refletem-se “regras”.

Dizer que o conhecimento não passa por usufruto de textos, é ignorar a capacidade produtiva e reflexiva desse sujeito, pois mesmo um simples diálogo coloquial tem características textuais. Mas, restringe-se aqui este estudo, por se querer focalizar uma abordagem de *interação* na aprendizagem da estrutura de uma língua, a partir do texto escrito, como já definido.

Por outro lado, não se concebe o fato de se usar o texto para se fazer análise gramatical, como ocorreu em meados dos anos 80, quando as teorias do texto chegaram às escolas.

É muito comum o professor em sala de aula dizer: temos de aprender as regras gramaticais para escrever bem. Entende-se que deve ser diferente, pois, deve-se observar e analisar os textos, sejam jornalísticos, didáticos ou literários, para verificar como a língua se estrutura e assim apreender as regras, partindo da prática de se construir um texto, tendo como pressuposto a leitura de textos diversificados.

Geraldi (1997) considera que a produção de textos, orais e escritos, deve ser considerada como ponto de partida e de chegada de todo o processo de ensino-aprendizagem da língua(gem), sendo que a língua só se revela em sua totalidade no texto.

No decorrer do processo de produção, o professor pode levar o aluno a refletir sobre o que leu e o que produziu, intensificando o ensino, tendo por base a experientiação.



#### 4. O Texto e a Análise Lingüística

Sob o ponto de vista da análise dos textos da pesquisa referendada na parte II, desta dissertação, dois aspectos definem o texto como uma enunciação: seu projeto, ou seja, a intenção, e a realização desse projeto. O texto escrito pode ser considerado como uma interface dos diálogos e discursos orais: Discursos — gêneros primários, textos — gêneros secundários (BAKHTIN, 1995).

O texto é entendido como um construir, sob o ponto de vista de sua composição artesanal e sua construção, seu sentido como um "tecido", uma tessitura (GUIMARÃES, 1995), sendo o texto um ato humano, no qual toda a produção cultural está fundada na linguagem, porque todo o texto pressupõe uma língua, um processo de *interação* pela linguagem, que o introduz na esfera do signo, impedindo-o de ser confundido com fenômeno natural. Isto é, a inter-relação entre frases a nível de sentido faz com que o texto seja um conjunto de informações, construído por intermédio de uma rede de relações que se estabelecem em um movimento de coerência e coesão, entre o sentido e a construção deste, por intermédio de elementos temáticos, relações lógicas, relações de redundância e elementos de remissão; elementos esses que interagem na construção de um todo organizado de sentido – o texto.

É através do jogo de retomadas que se tece o fio condutor do significado global do texto (VAN DIJK, 1983), sua articulação e as relações de coerência. Esse jogo de retomadas estabelece a coesão do texto - fenômeno cujos elementos lingüísticos, presentes na superfície textual, encontram-se interligados – por meio de recursos lingüísticos, como por exemplo, a remissão (anafórica ou catafórica) para a construção da referencialidade do texto e formação das seqüências de sentido (KOCH, 1997). A coerência textual apresenta-se como uma construção de sentido em uma situação dada, pela atuação conjunta de fatores de ordem cognitiva, situacional, sociocultural e interacional (KOCH & TRAVAGLIA, 1996), ou seja, inferências e estratégias de negociação de sentidos; sendo que a coerência é construída a partir do texto, levando em conta os recursos de coesão na superfície textual que são pistas para a construção desse sentido (KOCH, 1997). A coerência se estabelece em níveis sintático, semântico, temático, estilístico, ilocucional para a construção de uma coerência global – macroestrutural.

Produzir um texto é, antes de mais nada, criação, explosão de idéias, avalanche de sentimentos, de experiências da realidade de cada sujeito inserido em uma sociedade.

Focaliza-se, na análise do material verbal, os textos dos alunos — a macroestrutura e as microestruturas, além de se comentar sobre as superestruturas dos textos produzidos no laboratório de informática. As macroestruturas correspondem ao sentido global do texto, ou seja, fazem parte do plano semântico global do texto, envolvendo: tema, título, tópico frasal ou idéia essencial do texto, a disposição dos parágrafos no texto, em relação ao seu conteúdo, na rede de relações que estabelecem o sentido e a coerência global do texto. As microestruturas são a concretização lingüística das idéias e proposições em relação à frase ou seqüências de um texto. As superestruturas representam as estruturas globais que caracterizam os tipos diferentes de texto, em um plano sintático de estruturação, desse modo, pode-se identificar o tipo de texto através da predominância de estruturas com parágrafos narrativos ou informativos, dissertativos ou argumentativos, descritivo, comparativos, análogos, dentre outras possibilidades; as superestruturas caracterizam a tipologia textual, independente do conteúdo macroestrutural do texto. Tanto as superestruturas quanto as macroestruturas definem-se em relação ao conjunto do texto. Lembra-se aqui Van Dijk (1986, p. 6):

Note that macro-structures are not specific units: they are normal semantic structures, eg of the usual propositional form, but they are not expressed by one clause or sentence but by a sequence of sentences. In other words, macro-structures are a more GLOBAL LEVEL of semantic description; they define the meaning of parts of a discourse and of the whole discourse on the basis of the meanings of the individual sentences.

Na definição acima, considera-se que as macroestruturas não são unidades específicas, mas, sim, o resultado dos processos cognitivos de compreensão, envolvendo generalizações e abstrações como uma condição necessária de organização das informações na memória, sendo que para se entender o texto e o seu sentido, torna-se necessário considerar os grandes sistemas de conhecimento: o lingüístico, o enciclopédico e o interacional, envolvidos no processo de produção do texto e do discurso, além da articulação dos elementos no texto, seu conjunto de significações para a construção de um sentido semântico global.

Com base na análise das formas e conteúdos que estabelecem o texto em si e tendo por base os elementos de articulação, verifica-se como se estabelece a produção textual dos alunos

no uso do computador, como instrumento pedagógico, em relação à produção textual realizada na sala de aula em moldes convencionais e, se há semelhanças ou diferenças durante o processo e nos textos propriamente ditos, levando em conta toda a preparação contextual e motivacional realizada no decorrer das aulas. Também, observa-se a influência das características da linguagem utilizada e veiculada na informática nos textos produzidos.

Por fim, focalizam-se os textos escritos e produzidos pelos alunos, também sob o ponto de vista da coerência e coesão, entendendo que o texto contém mais do que o sentido das expressões na superfície textual, porque incorpora conhecimentos e experiência quotidiana, atitudes e intenções ou pressuposições, isto é, fatores não lingüísticos; desse modo, "um texto não é em si coerente ou incoerente; ele o é para um leitor [...] numa determinada situação" (FÁVERO, 1995, p. 60). Percebe-se isso quando se começa a ler os textos produzidos na aula do contexto laboratório de informática, pois nesses textos encontram-se marcas que corroboram com a afirmativa de Fávero.

Portanto, o sujeito se expõe em seu texto e o processo de produção aí se concretiza, levando o sujeito a construir seu texto a partir de discursos outros, não só reproduzindo esses discursos, mas, principalmente, utilizando-se deles para construir o seu próprio discurso, articulando uma ponto de vista sobre o mundo, refletindo sobre esse mundo e apropriando-se dos discursos, através da heterogeneidade constitutiva. O novo e o velho apresentam-se articulados, mostrando um comprometimento, consciente ou não, do sujeito com a sua palavra escrita, através do modo particular de produção e de manifestação das informações tratadas. Conforme Geraldi (1997, p. 136):

É esse compromisso e esta articulação a novidade de cada discurso, e do texto dele decorrente [sendo que] as diferentes articulações são também responsáveis pela produção de novos sentidos [ainda que para expressões velhas] que se somam aos sentidos anteriores, reafirmando-os ou deslocando-os no momento presente.

Por isso sempre há o que dizer, sempre há uma nova maneira de se refletir sobre um determinado assunto; nesse ínterim, realizou-se uma integração entre os elementos: Texto e Informática, praticando uma maneira diferente de encarar a prática de produção de textos na escola, sugerindo trabalho reflexivo e constitutivo, baseado em objetivos palpáveis e passíveis de articulação e de alcance na escola, embora, saiba-se que nem sempre é possível integrar o novo e o velho de forma a não causar rupturas profundas no conceito de se ensinar.

O capítulo IV é precisamente um apanhado genérico de toda a parte I da dissertação e encerra a primeira etapa, integrando e interagindo as duas propostas aqui referenciadas – texto e informática – na utilização do computador como instrumento pedagógico na prática de produção textual na disciplina de Língua Portuguesa.

## CAPÍTULO IV

### TEXTO, INFORMÁTICA E(M) INTERAÇÃO NA ESCOLA

#### 1. Preliminares

Reunir produção de texto, através do uso do computador, em um ambiente que privilegia o diálogo, a interlocução e a *interação* entre os sujeitos que constroem o dia-a-dia da escola, como instituição fomentadora de conhecimento e de formação de cidadãos para o exercício da cidadania na sociedade, não parece, a princípio, atividade que possa ser coordenada em um processo para o aprimoramento de algum aprendizado. Entretanto, essa foi uma proposta que, desde o momento em que diante de uma tela de computador, começou-se a vislumbrar a possibilidade de criação de textos sem usar caneta e papel. Realmente, nos primeiros textos criados, a indagação começou a se manifestar de tal modo que se pensou em levar isso para uma sala de aula, pois, só assim, poder-se-ia perceber se algo novo estava acontecendo ou se era apenas uma possibilidade teórica.

A partir do momento em que se observou como a Era da informática e, por conseguinte, do computador estava modificando a forma de escrever e de pensar dos adolescentes (através de visitas à *Internet* e de diálogos com estudantes), buscou-se uma teoria que fundamentasse essa nova perspectiva de ensino. Enfim, quando o projeto ficou pronto, parecia uma prática distante da realidade e além dos domínios da lingüística aplicada ao texto.

No entanto, permaneceu-se firme no propósito de investigar a respeito da prática de produção de texto, utilizando o computador. Hoje, após o trabalho da pesquisa realizado, sente-se saudades daqueles momentos, cujos olhinhos brilhantes, feições indagadoras, sorrisos fartos e a visível disposição dos alunos confirmam ser o computador uma possibilidade acessível de recurso didático para ser usado na aula de Língua Portuguesa (ou mesmo em outra disciplina), tornando-a mais agradável e com feições de atualidade muito mais próxima da realidade de mundo, de certa forma, dos alunos, do que se imaginava.

Todo o trabalho se desenrolou baseado em três alicerces fundamentais: despertar de motivação, necessidade de *interação* comunicativa e consideração de experiências individuais, articuladas pela presença de intertextualidade e de intersubjetividade.

O discurso de produção tem por base o diálogo sobre postulados teóricos que navegam pelo século XX e culminam por volta dos anos noventa — informática representa a atualidade e o futuro — o texto representa a possibilidade de interação através da linguagem, constituído do velho e do novo — a escola representando o dado velho, mas com lampejos de "modernidade". No texto, o dado novo — utilização de meios informatizados e o dado velho — escola, encontram-se na construção de sentidos para a vida e para o mundo.

Dois sujeitos estão envolvidos no processo de produção — professor e aluno. O sujeito-professor encerra em si a representação de um saber sistematizado, um saber organizado, um conhecimento cientificamente estruturado, com uma forma de se expressar na norma culta da língua, com ideais e valores formais aceitos e proclamados oficialmente pela sociedade e com certo grau de expectativa em relação ao desempenho do aluno. E o sujeito-aluno representando um saber não sistematizado, difuso e sincrético, conhecimento empírico, com o modo de falar próprio de seu ambiente cultural, com os ideais e valores de seu grupo social e com nível de aspiração em relação à escola e à vida. Sujeitos que estão diariamente se defrontando em um contexto escola, subdivido, aqui, em dois ambientes que apresentam suas peculiaridades: a sala de aula e o laboratório de informática.

A expectativa dos sujeitos envolvidos no processo passa pela questão de se considerar educador aquele, cuja relação com o aluno está em se preocupar com a prática de orientar, estimular e ativar o interesse desse aluno, orientando-o no seu esforço individual de aprendizagem. Nessa visão, a função do sujeito-professor está relacionada com o despertar do sujeito-aluno para o interesse em relação à aula e em mobilizar seus esquemas cognitivos (esquemas operativos do pensamento), além de orientar, ajudando-o a construir seu conhecimento, tendo em vista sua formação, pois:

A formação dos sujeitos ocorre por meio de sua participação na rede de relações que constitui a dinâmica social, pois é na convivência com o outro que o sujeito assimila conhecimentos e desenvolve hábitos e atitudes de convívio social, por esse motivo, o grupo ao qual pertence é fundamental como elemento formador de visão de mundo" (HAIDT, 1995, p. 61)

Por esse motivo, preparar sua aula da melhor maneira possível e considerar o aluno um ser humano capaz, com experiências a compartilhar, capacidade de produzir e de refletir, construindo saberes, deve ser o papel do professor neste final de século.

O aluno-sujeito possui a capacidade de produzir textos, levando em conta a manifestação de gradientes de criatividade, revelando no texto seu modo particular de reflexão sobre o mundo. Sob esse enfoque, o texto apresentará, em função da diversidade de alunos-sujeitos envolvidos no processo de *interação* em sala de aula, diferentes tipos de conhecimento. Conhecimentos esses que o aluno possui e que com ele *interagem*, tanto consigo mesmo como com outros indivíduos dentro de determinado contexto. Dessa forma, o texto desse aluno apresentará, ainda, manifestação de fenômenos lingüísticos e fenômenos sociocognitivos, levando em consideração a sua produção e a sua compreensão.

No item 2, mostra-se um exemplo de diálogo encontrado na Internet, cujas características influenciam os textos dos adolescentes na escola ou fora dela, evidenciando a influência da informática e do uso do computador na vida desses sujeitos envolvidos no processo de produção textual ora relatada na parte II. E, como já explicitado, foi a observação desse tipo de texto que suscitou a pesquisa e despertou para a escola uma realidade que não se pode ignorar.

## 2. O Diálogo na *Internet*

Durante a primeira fase da pesquisa, observou-se cerca de cem horas de diálogos entre adolescentes na Internet, com o intuito de verificar as características desses textos e como os interlocutores se manifestam do ponto de vista do uso da linguagem, já que os diálogos são desenvolvidos/produzidos por escrito (digitados), através da interface do computador, em um ambiente de rede, em processamento *on line*, isto é, a leitura e a escritura ocorrem ao mesmo tempo.

A partir das observações, elaboraram-se as hipóteses (Introdução) da pesquisa e tratou-se de verificar o resultado no contexto escola. Nota-se que foi fundamental o contato com os textos dos adolescentes na Internet, a fim de se conhecer um pouco da linguagem utilizada nos diálogos da rede de comunicações. Ressalta-se que no texto da Internet, aqui observado, não

se utiliza o nome verdadeiro dos interlocutores, a fim de preservar a identidade dos adolescentes que forneceram seus textos para o estudo, por isso os nomes e as abreviaturas dos nomes são fictícios.

De uma forma genérica, através da observação dos diálogos na Internet, verificou-se que a interação homem-máquina-homem (definição da relação de interação entre os interlocutores que se comunicam através do computador ligado em rede – Internet) instaura-se com mais facilidade do que a interação homem-homem (ocorrida em um diálogo entre interlocutores sem o auxílio da máquina), tendo em vista o interesse comum entre os interlocutores de se comunicarem através da utilização do instrumento computador, por intermédio da rede de comunicação Internet. Por essa razão, o texto (pode-se considerar que os diálogos são textos em função do conceito de texto referenciado no item 3 do cap. I, a partir dos postulados de Interação Verbal apresentados no item 1 do cap. III) produzido tem características peculiares e seu processo de produção se dá quase que instantâneo.

Segundo as pesquisas, observou-se que a linguagem utilizada na rede (canal MIRC) tem as características que possui em função da necessidade de rapidez durante o processo de comunicação. Por isso, com a utilização do teclado como meio para a efetivação da comunicação, a digitação das palavras por inteiro demora mais do que a abreviação, uma vez que levaria mais tempo para a mensagem chegar do outro lado. Em virtude disso, as palavras aparecem abreviadas, as frases sintéticas, as idéias expressas com o uso de elementos semanticamente necessários, denotando uma linguagem característica que remete à oralidade.

Mesmo assim, as características de manifestação da linguagem e a construção de sentidos ocorrem, uma vez que se pode atribuir efeitos de sentidos aos elementos expressos, na formação de um sentido global do texto – macroestruturas. No entanto, as microestruturas apresentam características bastante diversas de um texto escrito em forma de diálogo, tais como: o não uso de travessões como marcas da fala do interlocutor, uso de abreviações de elementos lingüísticos; uso de palavras com carácter minúsculo no início de frases; a pontuação só é usada quando dá expressividade ao texto; frequência de não acentuação das palavras; uso de vocabulário em língua inglesa, remetendo a termos utilizados na informática; os nomes dos interlocutores são expressos através da identificação < II ...II >, quando são os “protagonistas” da “sessão”, e pelos sinais < ...> quando são os antagonistas da “sessão”; no início “Start” da sessão, o programa, em uso no computador na hora do diálogo, remete ao



tema em língua inglesa e fornece o dia, mês, hora, ano do momento da conversa, marcando a temporalidade do contexto no qual o diálogo acontece; há uso de clichês comuns aos “internautas” (denominação dos interlocutores que costumam acessar frequentemente a Internet) como “dae”, “blz”, “tb”, “vc”, “hehe”; os períodos são curtos e expressivos. Tudo isso pode-se observar no diálogo abaixo:

#### FLAME ~1. TXT

```

01.   Session Start: Sat Apr 04 16:17:18 1998
02.   <[JB]> dae
03.   <[MC]> | _ BIKE > dae
04.   <[JB]> blz eu t liguei mas tu tinhas saido
05.   <[MC]> quem é tú?
06.   <[JB]> o Joao a gente ia fazer uma trilha
07.   <[MC]> a só ... dae malucow blz?
08.   <[MC]> ligase pra ca?
09.   <[MC]> famu funda um canal de Mountain bike?
10.   <[JB]> vamo
11.   <[MC]> #MTBfloripa oks?
12.   <[JB]> dexe euve
13.   <[MC]> /CTCP _ NHOKINHOaway PAGE opa /join #Mountain _Bike
14.   <[JB]> esse cara já ta registrado
15.   <[MC]> fui eu que registrei ☺ mais não com esse nick queres level 999?
16.   <[JB]> soh
17.   <[MC]> jah vo da jah
18.   <[JB]> poe auto op pra mim psiu tais ai?
19.   Session close: Sat Apr 04 16:34:57 1998

```

O texto é um diálogo – dois interlocutores conversam sobre “BIKE”, respeita-se o turno de cada um, conversam sobre um assunto comum, apresenta saudação “dae”. O sentido global do texto é uma conversa sobre criar um canal de diálogos sobre “Mountain Bike”, observado através das linhas: 6, 9, 11, 13, 15. Verifica-se o uso de palavras abreviadas como “t”, “funda”, “vo”, “op”, “tais”; lembrando a linguagem oral, no uso de termos como gírias “soh”, “cara”; uso de termos da informática como nas linhas 11, 13, 15. A pontuação só é usada quando se refere a perguntas nas linhas 5,7,8,9, 11, 15, 18. Ocorre supressão da acentuação de determinadas palavras (saido, ca, da, ai, poe), colocação de acento gráfico onde não há (tú) e uso de letras como o “w” e o “h” como carácter de acentuação nas palavras “malucow”, “jah”, “soh”. Os períodos são sintéticos, curtos, informando exatamente o que se precisa, com economia de palavras e expressões. O diálogo apresenta ruptura, ou seja, não foi

encerrado com saudação, dando a impressão de que um dos interlocutores desconectou-se e encerrou a sessão intencionalmente.

Poder-se-iam mostrar outros textos e ressaltar mais características, mas a finalidade aqui resulta em mostrar resumidamente o que ocorre nesses textos, para que se possa entender o porquê das remissões que os alunos fazem a esses textos e ao próprio uso da Internet no seu dia-a-dia. Por isso, resume-se este item dizendo que nos textos da Internet a característica mais acentuada está relacionada com sintetização e abreviação de palavras, termos ou orações, levando-se em conta que um “internauta” deva estar ciente da linguagem que vai usar para ser bem recebido no grupo, caso contrário ele é “nucado”, ou seja, colocado para fora da rede, por um software que desconecta o micro do “suposto intruso”, durante uma conversa em um determinado *site*.

Após este breve encontro com um texto extraído da Internet, a título de ilustração de observações sobre o contato de adolescentes com o mundo da informática, retoma-se o fio condutor da pesquisa, partindo-se para a questão prática desenvolvida no contexto escola, na intenção de se utilizar o computador como instrumento pedagógico na produção textual e verificar como os adolescentes produzem e encaram o uso do computador na escola. Assim, é no relato de uma experiência que se vai verificar a interação do texto, seu processo, e o uso do computador/informática na escola, analisando os textos produzidos pelos alunos da Sexta série do ensino fundamental.

Na parte II, a partir de agora abordada, mostra-se passo a passo o processo de aprendizagem e de produção, tanto no contexto sala de aula, como no contexto laboratório de informática, culminando com a análise lingüística dos escritos produzidos.

## **PARTE II**

### **O RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA**

## CAPÍTULO I

### A PRODUÇÃO TEXTUAL

#### 1. Preliminares

A pesquisa surgiu da necessidade de se ensinar a produzir textos de forma eficaz e produtiva, sem ficar presa a modulações de natureza formal, como se verifica e costuma-se ver em consultas a manuais didáticos de prática de "redação". Entende-se que a escola deva estar mais preocupada, no tocante à aula de Língua Portuguesa, em dar condições de o aluno aprender a produzir textos, em vez de apenas redigir pensamentos "fabricados" — como se escrever um texto fosse simplesmente seguir passo a passo um receituário, por vezes equivocado em não levar em conta o contexto onde os textos são produzidos e o sujeito que o produz.

Com a intenção de ilustrar de forma mais adequada a que se está referindo, recorda-se de uma experiência em sala de aula, quando há alguns anos, lecionava-se para alunos do ensino médio e fundamental em uma escola pública da rede de ensino do Estado de Santa Catarina, a disciplina de Língua Portuguesa. Naquela ocasião, propôs-se aos alunos a realização de uma prática de produção de textos, chamada comumente de "prática de redação", na qual todos deveriam escrever um texto de acordo com o que havia sido lido, comentando o assunto abordado com suas próprias palavras, a fim de praticar o texto dissertativo. A reação dos alunos não foi favorável, com protestos, uma vez que a professora não tinha avisado na aula anterior que iria fazer uma "prova de redação". Percebeu-se que era comum naquela escola a prática de fazer "redação" para "auxiliar" na nota, sem nenhum intuito de aprendizagem em produzir e aperfeiçoar a escrita de textos, além de se impor ao aluno a "prática da redação". Daí provém a explicação da reação adversa apresentada pelos alunos diante da solicitação feita. Percebeu-se, a partir daquela situação, que o desafio em incentivar os alunos a produzirem textos não seria uma tarefa das mais simples, pois se precisava mudar aquela condição "caótica" em que havia se transformado a finalidade da prática de produção de texto na escola.

Diante disso, faz-se necessária uma reflexão sobre a diferença entre praticar redação na escola e praticar produção de texto. Entende-se que redigir um texto implica seguir modelos pré-

determinados, enquanto que produzir um texto implica reflexão. Para ilustrar essa diferença, recorre-se a Geraldi (1985, p.31) quando diz:

A redação é um exercício simulacro da produção de textos, uma vez que o sujeito não diz sua palavra, mas simula a modalidade escrita, devolvendo ao professor a palavra que a escola lhe disse.

Na “prática de redação” o aluno, ao fazer um texto, está de alguma forma reproduzindo o discurso institucionalizado pela escola em moldes tradicionais, ou seja, percebe-se em seu texto, na maioria das vezes, a repetição do discurso do professor, sendo que seu estilo individual e suas experiências de mundo não se manifestam de forma criativa, tendo em vista a necessidade de seguir passos e estruturas pré-estabelecidas pela escola. Nesse ínterim, entende-se que a disciplina de Língua Portuguesa deveria estimular a prática de produção de texto, a fim de mostrar aos alunos que a escrita de texto e sua leitura são fundamentais para a expressão e manifestação das idéias, experiências de mundo e “locus” de aprendizagem na escola, sendo a escrita muito mais que “uma mancha de aproximadamente vinte linhas de extensão” (PECÓRA, 1983, p. 68)

Assim, diante do quadro em que se tornou o ensino de Língua Portuguesa e em função de se observar que se dá maior valor ao ensino de regras gramaticais em detrimento de uma prática eficaz de leitura e produção textuais na escola, como profissional de Letras, procurou-se impulsionar e promover, juntamente com os alunos, a construção de uma prática de produção de textos que, de alguma forma, tenta ser um pouco diferente do que se está acostumado a ver. Com esse intuito, parte-se do incentivo, a fim de suscitar motivação nos alunos.

À medida que o tempo passava, aos poucos foi-se mostrando aos alunos razões para que produzissem textos espontaneamente, como forma de exercitar a linguagem, a comunicação e a interação, a fim de se prepararem para que, no futuro, fossem profissionais mais qualificados em relação à escrita de textos, uma vez que advogados, professores, jornalistas, profissionais de “marketing”, dentre outros, precisam estar aptos a escrever e saber o que escrevem para realizarem suas atividades de forma qualitativa, diante de um mercado de trabalho onde a concorrência está cada vez mais acentuada.

A partir daquela experiência em sala de aula, surgiu um profissional mais afeito a orientar os alunos de uma maneira diferente, tentando mostrar-lhes que aprender e praticar produção de texto é tão importante quanto aprender qualquer regra gramatical (quicá mais importante), pois, ao escrever

textos, o uso de normas gramaticais dá-se de maneira menos traumática e com maior eficácia, partindo-se da realidade conhecida pelo próprio aluno, na busca de um aprimoramento das modalidades de manifestação de língua(gem). Isso pode, inclusive, ser verificado a partir da prática de se revisar textos, apresentando ao aluno a possibilidade dele mesmo aprimorar seu texto. Além disso, precisa-se incentivar a leitura de textos selecionados, de forma a contribuir para a reflexão do aluno sobre o que é construir um texto, a fim de satisfazer as necessidades de um possível leitor.

Portanto, diante dessa prática profissional no ensino de produção de textos para alunos do ensino médio e fundamental, surgiu a necessidade de se estudar e buscar, na Linguística Aplicada à Língua Materna, aperfeiçoamento e aprendizado para criar condições favoráveis à melhoria da prática de produção textual na escola — daí advém a necessidade de se estudar o processo de produção textual e a realização da pesquisa, com a intenção de sugerir aos profissionais da educação, principalmente da disciplina de Língua Portuguesa, uma possibilidade de se despertar e intensificar na escola a prática de produção de textos. Vale lembrar que essa é uma das práticas, dentre as possibilidades que podem surgir diante dos resultados obtidos na pesquisa realizada, em um universo escolar de prática de ensino-aprendizagem.

Tendo por base o projeto de pesquisa realizado, verificou-se que a motivação tornou-se um dos fatores preponderantes, uma vez que, a motivação por ser um estado de tensão, dinamismo e necessidade, provoca a realização de uma atividade. É a motivação que suscita no sujeito a busca de qualidade na produção de textos e de aprendizado, através de leituras, da escrita e do exercício da língua(gem). É por estarem motivados que os sujeitos buscam e procuram aprimorar sua capacidade de construção de sentidos no interior de um processo de ensino-aprendizagem. Para suscitar motivação no processo de ensino-aprendizagem, e por extensão no de produção de texto, leva-se em consideração a interação comunicativa entre os sujeitos envolvidos no processo e sua rede de relações sociais.

Sob o ponto de vista didático-pedagógico, no tocante à atividade de ensino-aprendizagem, aponta Haidt (1995, p. 75):

[...] a autêntica aprendizagem ocorre quando o aluno está interessado e se mostra empenhado em aprender, isto é, quando está motivado. É a motivação interior do aluno que impulsiona e vitaliza o ato de estudar e aprender. Daí a importância da motivação no processo de ensino-aprendizagem.

Sob o ponto de vista lingüístico, no tocante à atividade de produção textual, Koch (1997), baseada nos pressupostos de Leont'ev (1971), afirma:

A linguagem é uma forma de atividade e, assim sendo, deve ser encarada como uma atividade em geral, e, mais especificamente, como uma atividade humana. Como tal, toda atividade verbal possui, além de motivação, um conjunto de operações que são próprias do sistema lingüístico e que representam a articulação das ações individuais em que se estrutura a atividade, e um objetivo final que, como o motivo inicial, tem um caráter basicamente lingüístico. (KOCH, 1997, p. 14).

Por intermédio de motivações, produz-se, cria-se, estabelece-se metas a seguir e a transpor. Por estar motivado, há uma possibilidade real de capacidade e de superação, surgindo a criatividade, a ruptura com a reprodução, com a mesmice, a favor da transformação do ato de ser para o ato de fazer e de construir. Mas, a motivação não vem de fora, é um estado de ser que se manifesta no interior, provém de dentro de cada um. Isso é que a torna particular, individual, conforme define Carvalho (1973, p. 104):

A motivação é um fato interior, enquanto a incentivação provém de forças ambientais, entre as quais situa-se a atuação do professor, quando este tem plena consciência do valor da incentivação, e realiza esforços deliberados para bem estimular seus alunos [...]. A incentivação só é operante se transformar em motivação.

Assim, como profissional da educação, ao incentivar o aluno na realização de suas atividades e na sua aprendizagem, procura-se o despertar de sua motivação. Para o alcance do sucesso nessa empreitada, o professor, também, precisa estar motivado a criar e dar oportunidades para que os outros criem, incentivando o crescimento do aluno enquanto sujeito ativo e ser social, na busca de uma forma de manifestação de língua(gem), na qual a criatividade tenha lugar, estabelecendo redes de comunicações entre os que compartilham do mesmo mundo, além de relações comunicativas e pedagógicas de incentivo, suscitando e procurando despertar o aluno para a produção, para a criação, para a construção de sentidos e de seu aprendizado, através e por intermédio de textos. Por isso, motivação através de interação entre os sujeitos – professor e aluno, aluno e aluno – envolvidos no processo de produção de aprendizagem e de textos, torna-se fundamental. É a interação plena entre os sujeitos envolvidos no processo de produção de textos que permitirá a troca de experiências de mundos que cada qual traz em sua bagagem, possibilitando a construção de conhecimento, de aprendizagem e, por extensão, de textos.

Além de motivação e de interação, também faz parte do processo de produção de textos e de aprendizagem por intermédio de textos, sob o ponto de vista lingüístico, a escolha de uma concepção de texto que leve em conta a "construção de sentidos", conforme conceitua Koch (1997), quando da constituição da propriedade definidora de texto, referindo-se à maneira como o texto é entendido quando em processo de produção:

A concepção de texto [...] subjaz o postulado básico de que o sentido não está no texto, mas se constrói a partir dele, no curso de uma interação. [...] Para se chegar às profundezas do implícito e dele extrair um sentido, faz-se necessário o recurso a vários sistemas de conhecimento e a ativação de processos e estratégias cognitivas e interacionais. (KOCH, 1997, p. 25)

Dessa maneira, a construção de textos, sob os enfoques lingüístico e didático-pedagógico, e o estudo do seu processo de produção, motiva o professor a estudar as reações dos alunos durante o processo de prática de produção, dependendo do contexto onde está sendo realizada a atividade.

Na pesquisa relatada, trabalha-se com os alunos em dois contextos: sala de aula e laboratório de informática, cuja atividade realizada, de alguma forma, confirma que motivação e interação fazem parte do processo de produção de textos, na construção de sentidos e na construção de saberes.

Vale ressaltar que o profissional da educação deve estar sempre buscando, sempre crescendo em conhecimento, em aperfeiçoamento, primando pela qualidade dos serviços que presta à sociedade. Não se pode querer realizar com o outro o que não se faz na própria vida.

Ter qualidade na atividade que exerce é primordial para se tornar um bom orientador em qualquer contexto de aprendizagem. Realizar uma aula de qualidade é preparar essa aula, propor objetivos claros e coerentes, usar material didático adequado, bem elaborado e condizente com o nível escolar da turma, procurando não subestimar, nem superestimar o aluno, mas conhecê-lo, procurando elaborar e preparar a aula de forma a atingir os objetivos propostos e, ainda, buscar, fundamentalmente, interagir com o aluno, respeitando sua visão de mundo e aproveitando suas experiências como fomentadoras de motivação, sem, contudo, deixar de lado um bom aparato teórico que valide a prática em questão.

Com isso, pode-se nas aulas de Língua Portuguesa e, por extensão, em outras disciplinas, criar condições de construir conhecimentos e de fazer da aula um "locus" de reflexão, de criatividade, de despertamento para a vida e para a realidade das mudanças sociais que precisam ser



operacionalizadas na escola — instituição fomentadora de conhecimentos, de aperfeiçoamento do cidadão. Todo o aparato didático buscado nessa prática parte do texto como recurso fundamental para se ensinar a produzi-lo.

Para produzir um texto, precisa-se conhecer as possibilidades de criação, sem contudo obrigar os alunos a criar ou a exercitar apenas um determinado tipo de texto que porventura venha a cair em algum concurso vestibular ou coisa semelhante. Apresentar aos alunos os diversos tipos de texto abre um leque de opções para que ele próprio escolha seu estilo e o tipo de texto que melhor responda às suas expectativas e necessidades de criação. Poder-se-ia dizer que a leitura, dessa forma, é uma das etapas do processo de criação, ou melhor, de produção. Quando se trabalha com textos, com a leitura desses textos, com a interpretação e o entendimento do texto e do seu conteúdo, torna-se mais prazeroso ao aluno desenvolver habilidades de produção, sem, com isso, cair no velho truque do modelo ou da modularização do que se escreve.

Portanto, aqui se tem os alicerces da prática de produção ora relatada, quais sejam: pressupostos contextuais e cognitivos (Item 5 do Cap. I, I.<sup>a</sup> Parte), motivação, interação (Cap. III, I.<sup>a</sup> Parte) e utilização de textos, em sua leitura e entendimento, como recurso didático para se aprender a produzir, uma vez que só se produz um determinado trabalho, quando se conhece a matéria-prima e a sua finalidade.

Com base nos alicerces acima citados, desenvolveu-se uma prática de produção de textos utilizando o computador como recurso pedagógico, a fim de observar como o adolescente dos anos noventa interage com a era da Informática, considerando estar o computador e a Informática presentes no cotidiano desse adolescente, como parte de suas experiências pessoais.

## **2. A Escolha da Clientela**

Com o intuito de se escolher a clientela que melhor se enquadra no perfil necessário para se colocar em prática a possibilidade de produzir textos, utilizando o computador como recurso pedagógico na aula de Língua Portuguesa, foram visitadas escolas da rede pública e da rede particular de ensino da cidade de Florianópolis. Primeiramente, visitou-se a Secretaria de Educação do Estado de Santa Catarina, a fim de se saber que escolas públicas possuíam laboratórios de informática instalados e funcionando há mais de cinco anos. Quatro escolas apresentavam

laboratórios de informática instalados há apenas um ano, sendo que as demais escolas da rede pública estariam recebendo computadores ainda no corrente ano. Em uma das escolas públicas visitadas, observou-se a existência de um laboratório de informática equipado, com atendimento voltado aos alunos de todas as séries e graus, com pessoal qualificado; no entanto, a burocracia governamental atrasou a inclusão da disciplina de informática no currículo das escolas públicas.

Com o pouco tempo da instalação de laboratórios de informática e de computadores nas escolas públicas, optou-se por não as enquadrar no trabalho, dirigindo, então, a pesquisa a colégios particulares que já apresentavam instalados laboratórios de informática há mais tempo e em funcionamento. Houve, assim, a possibilidade de realização desta pesquisa no Colégio Coração de Jesus, cujos laboratórios de informática estavam em funcionamento há mais de cinco anos. Diante dessa realidade, optou-se por trabalhar com a clientela da sexta série, porque esses adolescentes já estão em contato com a disciplina de informática e com computadores desde a pré-escola.

O Colégio Coração de Jesus apresentou condições e características importantes para o desenvolvimento da pesquisa, pois, além de ser um colégio com tradição de ensino na cidade de Florianópolis (Completo cem anos de fundação em 1998), procura desenvolver a educação plena, utiliza método construtivista de aprendizagem, tem laboratórios de informática funcionando há sete anos, apresenta o ensino de informática como disciplina curricular desde a pré-escola e há, conforme pesquisado, o incentivo à prática de produção de textos nas aulas de Língua Portuguesa, conforme depoimento da professora da disciplina.

Vale lembrar que, inicialmente, a proposta de trabalho também se estendia a alunos de segundo grau do ensino médio, o que foi descartado em função do critério: estar envolvido com informática desde a pré-escola. Talvez, em um futuro não muito distante, isso possa ser possível; para o momento, trabalhar-se-á com a sexta série, ou seja, com adolescentes na faixa etária de onze e doze anos.

Deve-se levar em consideração que a variante idade não foi escolhida aleatoriamente, e, sim, com base na questão de que o advento da informática, voltada para a educação, aqui no Brasil, está em estudos há mais ou menos dez anos; desse fato, é possível abstrair que essa geração tem crescido com o informática, ouvindo falar dela, trabalhando com computadores, vendo pais ou amigos em um computador, lendo sobre informática e utilizando o computador na escola – geração informatizada.

Por isso, ressalta-se que o "bum" do computador está mais presente na vida do cidadão, principalmente aqui no Brasil, desde a década de noventa, assim, essa geração está inserida no

contexto social onde o computador se faz presente, inclusive na escola. Esse fator histórico precisa ser levado em consideração, porque antes de se falar e de se usar a informática como se tem usado hoje, tanto na escola, como na vida social, o instrumento pedagógico mais difundido na escola era o quadro negro, o giz e o livro didático; pesquisava-se em enciclopédias; era o papel que detinha a informação e era por intermédio da caneta e do lápis que se produziam ou se registravam textos na sala de aula ou em casa. A máquina de escrever e o mimeógrafo manual eram os recursos que os professores possuíam para a reprodução de textos e de provas (e ainda continuam sendo em muitas escolas).

Assim, textos eram escritos, datilografados e copiados, não digitados. O processamento de informações não apresentava a rapidez que hoje possui. A vida não parecia ser tão veloz. As aulas não aconteciam em laboratórios ou ao ar livre, eram dentro de uma sala tradicional, como a conhecemos. O mundo era definido e conceituado, tendo por base os modelos desenvolvidos desde a Idade Média (ver Illich, 1995) pela cultura escrita. Hoje, os conceitos, por vezes, passam por uma nova reformulação, sendo definidos por uma cultura virtual. A memória cultural passa a ser encerrada em um disquete ou em um "Ship" de memória; os livros palpáveis cedem lugar, gradativamente, ao livro virtualizado, não palpável, mas visual. As mãos e os dedos, gradativamente, digitam, não mais folheiam. Entretanto, não cabe neste espaço uma discussão que merece ser mais aprofundada e que necessita maiores esclarecimentos, possivelmente em um próximo artigo.

No momento, o que precisa ser frisado é que a presença da informática, na vida social e na vida escolar desta geração – que desde os cinco a seis anos de idade convive com a realidade virtual – transforma de alguma forma os conceitos de informação veiculados, além de tornar os adolescentes mais afeitos ao uso do teclado e do vídeo, do que ao uso da caneta/lápis/folha de papel, a fim de realizarem suas tarefas escolares e suas atividades de diversão.

Em Florianópolis, o pioneirismo em lançar a informática como disciplina nos currículos escolares, desde a pré-escola, foi mérito dos colégios tradicionais da rede particular de ensino, pioneirismo do qual o colégio Coração de Jesus também participou.

Conhecer os interesses característicos de cada faixa etária e poder aproveitá-los na orientação do processo de aprendizagem é fundamental para se atingir as metas e os objetivos propostos. Por isso, vale dizer que, esses alunos fazem parte da geração que cresceu com o computador e estão, irremediavelmente, envolvidos por ele e por sua influência desde criança. Não é por acaso que são esses adolescentes que mais facilmente se adaptam ao seu uso e ainda ensinam seus pais (os adultos)

a utilizarem-no, pois, tais jovens acessam a *Internet* e estão em constante interação com o computador, seja em casa, na escola, na casa do amigo, seja lendo revistas sobre o assunto ou ouvindo uma reportagem na televisão, dado esse verificado a partir da análise das respostas dos alunos no questionário sócio-cultural (Cap. III, II.<sup>a</sup> Parte)

A partir da observação dos adolescentes e de como a informática e o uso do computador estão cada vez mais presentes na sua vida cotidiana, resolveu-se propor uma possibilidade de inovação na prática de produção de textos na escola, reunindo em uma mesma aula a "redação" como a conhecemos e o computador, na busca de indícios que valide as hipóteses levantadas no início de toda a pesquisa.

A realização da atividade, que resultou na pesquisa ora relatada, iniciou-se em outubro de 1998, em contato com a direção pedagógica do colégio Coração de Jesus. Conversou-se sobre o projeto da dissertação que se pretendia realizar e a receptividade foi positiva, quando do relato de intenções em criar condições de utilizar o computador como instrumento pedagógico, para a aula de produção de textos, na disciplina de Língua Portuguesa, com adolescentes na faixa etária de onze e doze anos de idade.

Ressalta-se que o colégio há sete anos possui montados e equipados laboratórios de informática para atender a todas as séries — da pré-escola ao ensino médio — e, mantém, em seu currículo, espaço para ministrar as aulas de informática aos seus alunos desde a pré-escola. São três os laboratórios funcionando com equipamentos de última geração, ligados à rede *Internet* vinte e quatro horas por dia. O colégio dispõe de *homepage* no *Site* da *Internet*, a qual pode ser acessada por usuários da rede de comunicações de qualquer parte, com a finalidade de conhecer um pouco sobre a história do colégio e os cursos que oferece; há, ainda, canal de conversas na rede *Internet*, no qual os alunos podem conversar com as mais variadas pessoas de qualquer lugar do mundo. Os laboratórios de informática do colégio possuem salas ambientalizadas para receber turmas de até cinquenta e cinco alunos. Cada laboratório atende determinada faixa de ensino — o laboratório utilizado nesta pesquisa atende turmas de quinta série do ensino fundamental até a terceira série do ensino médio. Nos laboratórios de informática, as aulas são ministradas por profissionais qualificados, chamados monitores — são jovens treinados para orientar e auxiliar outros jovens a utilizarem o computador e acessarem a rede de comunicações *Internet*. Considerando o espaço virtual, os laboratórios estão disponíveis vinte e quatro horas por dia, e foram criados para atender tanto o corpo discente, bem como o corpo docente do colégio.

O interesse em realizar o projeto no colégio foi mútuo, tendo em vista a filosofia educacional do colégio estar baseada no desenvolvimento pleno do aluno. É a partir da construção de conhecimentos e de saberes que a escola trabalha com todas as "inteligências", propiciando ao aluno a possibilidade de desenvolvimento de todo o seu potencial, a partir da experiência de vida e da valorização da visão de mundo de cada "sujeito socialmente constituído".

Considerando-se o interesse comum, a diretora pedagógica solicitou que esse trabalho fosse realizado no início do ano letivo de 1999, mais precisamente em Março, a fim de se adaptar o programa de aulas e conteúdos da disciplina de Língua Portuguesa ao que estava sendo proposto, tendo em vista a programação pedagógica do ano letivo escolar e a coordenação das atividades docentes serem realizadas no período referente aos meses de Dezembro, Janeiro e Fevereiro de cada ano, para o ano letivo subsequente. Assim sendo, aguardou-se a programação pedagógica para o ano de 1999 e por essa razão a pesquisa aconteceu em março deste mesmo ano. O projeto foi colocado em prática na segunda semana do mês de março do corrente ano, cujo plano de aula consta do anexo I desta dissertação.

Na segunda semana do mês de março, retornou-se ao colégio, ocasião em que a apresentação à coordenadora de ensino das sextas-séries, à chefe do departamento de Língua Portuguesa do colégio e à professora de Língua Portuguesa da turma foram realizadas e soube-se que a turma escolhida pela escola para a aplicação do projeto fora a sexta série F. No mesmo dia, houve a explicação de toda a atividade às professoras que faziam parte do corpo docente do colégio e delimitou-se o número de sete aulas para a realização da pesquisa. Os dias das aulas foram marcados, inclusive o dia da aula no laboratório de informática. Conversou-se com a monitora do laboratório e entregou-se à professora de Língua Portuguesa da turma (a partir de agora, tratada por professora da turma) o plano de aula com cópia dos textos que seriam utilizados durante as aulas. A professora da turma mostrou-se bastante atenciosa, auxiliou na distribuição das tarefas aos alunos, respondeu questionários, deu entrevista, ajudando no quanto foi possível para a obtenção dos resultados, cedendo o espaço das sete aulas com os alunos da sexta-série F à professora pesquisadora (doravante designada assim esta que vos relata).

Constam do *anexo II* os textos utilizados como recurso didático durante as aulas do projeto; do *anexo III* os textos selecionados dos alunos no contexto Laboratório de Informática e no contexto sala de aula; do *anexo IV*, as fotos selecionadas durante o processo.

A partir do capítulo II desta II.<sup>a</sup> Parte, faz-se a exposição dos resultados obtidos nas sete aulas ministradas, sendo três aulas no contexto sala de aula como preparação para a aula no contexto laboratório de informática, três aulas no contexto laboratório de informática e uma aula para avaliação da atividade, através de produção de um texto. Observa-se aqui que a aula de avaliação final com solicitação de produção de texto retoma o curso natural das atividades desenvolvidas pelos alunos, quando de uma prática de produção de textos em moldes tradicionais. Isso porque precisava-se obter um contraponto entre o que os alunos estavam acostumados a fazer em relação ao que se tinha realizado no contexto laboratório, em busca de uma reflexão dos próprios alunos em relação ao que tinham experienciado no decorrer das aulas da pesquisa. O resultado deste contraponto de atividades, como se verifica no item 5 do Cap. IV da II.<sup>a</sup> Parte, foram reflexões a favor do uso do computador como recurso positivo, para quebrar a rotina das aulas curriculares e a solicitação, por parte dos alunos, de aulas mais dinâmicas, variadas e diferentes, com motivação, interação e utilização de recursos didáticos diversificados.

Assim, em função de ser a última aula destinada ao projeto e da necessidade de verificação de como os alunos se comportam diante de uma produção de textos comum ao seu dia-a-dia, objetivou-se realizar dessa maneira (em função do pouco tempo para o desenvolvimento da atividade) uma prática em moldes tradicionais de produção de texto, em relação ao praticado no laboratório de informática, além de se verificar a reação dos alunos em relação ao tema informática/escola/futuro, através do que escrevem, em relação ao que realizaram no laboratório de informática.

## CAPÍTULO II

**"O MUNDO LIGADO E A ESCOLA DO FUTURO"**

Para poder propor aos alunos de sexta série uma aula que pretendia ser "diferente", pensou-se em buscar material verbal recente que trouxesse novidade e despertasse curiosidade. Deve-se explicar que o material foi localizado em revistas de circulação semanal, como por exemplo: VEJA, ÉPOCA, EXAME e EXAME INFORMÁTICA. Um professor "conectado" em seu tempo precisa estar sempre lendo, buscando informações novas e "preciosas". Na velocidade com que o mundo se transforma, há uma quantidade expressiva de material, tendo em vista a diversidade de títulos de revistas encontradas nas bancas de periódicos; no entanto, faz-se necessária uma pesquisa criteriosa, a fim de se escolher o que venha a ser mais proveitoso para a aula que se pretende planejar. Através do auxílio dessas revistas, encontra-se um manancial de reportagens envolvendo informática, educação, computadores, tecnologia.

Foram pesquisadas revistas semanais de outubro de 1998 a março de 1999, sendo da edição da revista *Época*, 4 de Janeiro de 1999, o texto escolhido e as gravuras selecionadas como material utilizado na preparação das aulas. E é com base nesses argumentos da reportagem intitulada "A Escola do Futuro" que se desenvolveu o fio condutor da atividade que tinha como foco a utilização do computador como meio pedagógico na produção de textos. Essa reportagem orientou o desenrolar do projeto e pôs em prática o trabalho de pesquisa a partir das hipóteses levantadas (Introdução, I.<sup>a</sup> Parte), pois, a partir da reportagem, percebeu-se que não era "delírio", como se pensava de início, utilizar computadores em sala de aula como se fossem o próprio caderno do aluno, como mostra uma escola localizada em Ribeirão Preto, Sistema COC de ensino,

[...] usar em vez das tradicionais carteiras, terminais de computadores diretamente ligados às lousas, onde ninguém precisa perder tempo copiando anotações dos professores, pois são registradas no mesmo instante nas "telinhas", dessa forma a classe fica liberada para se concentrar nas explicações sobre o tema da aula" (ÉPOCA, 4 de Janeiro de 1999, p. 84).

Na mesma edição (uma edição especial de início de ano sobre as novidades tecnológicas em todos os campos de conhecimento do homem) também havia uma outra reportagem mostrando como "o mundo está ligado" por satélites e pela *Internet*, simbolizando o planeta Terra e os

satélites através de uma esfera rodeado por pequenos objetos, ligados por fios. Dessa reportagem abstraiu-se a expressão **O Mundo Ligado**.

Todas as aulas foram desenvolvidas a partir da interação comunicativa e tendo como pressuposto o conhecimento prévio do aluno acerca dos conteúdos ministrados. A aula expositiva dialogada seria inócua e o objetivo da aprendizagem também, caso não se tivesse levado em consideração o que o aluno já sabia sobre informática, computador, *Internet*, comunicação, meios de comunicação. Tornou-se uma experiência marcante, tendo em vista a receptividade que toda a turma demonstrou, o que pode ser comprovado a partir da análise das respostas dos alunos aos questionamentos escritos e das avaliações recolhidas a cada final de aula, no conjunto das sete aulas do projeto, como se observam nas respostas abaixo (Para preservar a identidade dos alunos, usam-se nomes fictícios):

- (1).Achei muito interessante e bem mais legal que as aulas “normais” de português porque é diferente. (Aluna A - Anexo III)
- (2)Eu gostei muito das aulas de Português desde Quarta-feira, pois foram aulas diferentes e aprendi bastante. (Aluna B - Anexo III)
- (3)Eu achei que essas aulas foram muito importantes e legais, porque fizeram nós pensarmos um pouco mais sobre comunicação. (Aluno C - Anexo III)

O conjunto das aulas desenvolveu-se em dois momentos; cada qual com suas características específicas: contexto sala de aula e contexto laboratório de informática, ambos no contexto escola, tais como:

a) **Contexto sala de aula** — as aulas ministradas no contexto sala de aula, em número de quatro, foram desenvolvidas em três momentos: aula inaugural expositiva-dialogada (duas); aula preparando um informativo no computador (uma); aula de produção textual individual e avaliação final (uma). Neste contexto, os alunos sentavam-se individualmente, em carteiras dispostas uma atrás das outras; era uma sala tradicional, com quadro verde, giz, janelas com cortinas azuis, luz fluorescente, ar condicionado ligado e porta e janelas fechadas. A sala comportava cinquenta e dois alunos, com pouco espaço entre as filas das carteiras (Anexo IV)

b) **Contexto laboratório de informática** — as aulas ministradas no contexto laboratório, em número de três, foram desenvolvidas em dois momentos: aula de produção de texto (duas) para a elaboração do texto informativo; aula de revisão do texto (uma) para acabamentos, burilamentos e inserção de desenhos e impressão do texto. Essas aulas foram assessoradas pela monitora do laboratório. Nesse contexto os alunos sentavam-se de dois em dois para cada microcomputador, ou



seja, um trabalho realizado em duplas. As mesas eram ergonomicamente apropriadas para o uso de computadores, com espaço para o teclado, cpu e mouse. Era uma mesa suspensa, disposta ao longo das paredes da sala, de forma que os alunos ficassem uns do lado dos outros, com cadeiras ergonomicamente feitas para o uso de computadores. A sala era climatizada, com ambientação agradável, ar condicionado, claridade abundante, com janelas e portas fechadas — o conforto dos alunos era aparente, pois havia uma janela (tela) no computador aberta para cada dois alunos, além de gravuras com desenhos coloridos na parede branca. " Parecia o paraíso, pois havia desenhos coloridos e uma janela (tela do computador), por onde eu podia ver o mundo e ainda escrever na janela". (Anexo IV)

### **1. Aula Inaugural no Contexto sala de aula**

A aula inaugural aconteceu em 10 de Março de 1999. A professora da turma apresentou a professora pesquisadora aos alunos. De início estranhou-se o ambiente: os alunos encontravam-se de costas para o quadro; as cortinas azuis estavam cerradas; o retroprojeto no fundo da sala. Houve dificuldades em chegar ao fundo da sala porque as carteiras estavam desalinhadas, impedindo a passagem. O contexto apresentou surpresa à professora pesquisadora, uma vez que a sala havia sido arrumada previamente pela funcionária do colégio encarregada dos recursos didáticos extras como era o caso do retroprojeto; assim sendo, a professora pesquisadora não fazia idéia de como haveria de estar a sala de aula naquele dia. A aula aconteceu no fundo da sala em função da utilização do recurso didático — transparências no retroprojeto. A turma estava agitada, com "olhinhos" indagadores e com papéis e "borrachinhas" voando a toda hora (os alunos não estavam acostumados a terem aulas com transparências, conforme ficou claro nos Feed Back da aula expositiva). Pensou a professora pesquisadora: "O que é que vim fazer aqui, onde estou me metendo! Nunca havia entrado em uma turma com tantos adolescentes de onze a doze anos no máximo". A turma era composta por cinquenta e dois alunos. Naquele dia fazia uma tarde ensolarada e com temperaturas climáticas altas; ainda bem que tinha o ar condicionado, embora não parecesse estar adiantando muito, porque a impressão causada pela escuridão da sala, com as cortinas cerradas já denotavam um mal estar aparente. Entretanto, precisava-se envolver os adolescentes de forma a criar condições de interação

comunicativa, uma vez que se falaria de comunicação e de meios de comunicação, incluindo o computador — Não seria tarefa fácil.

O objetivo principal da aula era criar ambiente favorável ao desempenho do aluno quanto ao uso da Língua(gem) como meio de comunicação e do uso do computador como um instrumento pedagógico, que ligado em rede pode ser transformado, também, em um recurso para a comunicação entre as pessoas. Para a obtenção desse objetivo, utilizaram-se textos, cartazes, transparências e foram suscitadas discussões sobre o assunto "Comunicação".

Para essa aula, prepararam-se os seguintes materiais (Vide anexo II): a) o texto "A Escola do Futuro"; b) a transparência "Comunicação e Linguagem"; c) o texto e a transparência "O Mundo Ligado"; d) os cartazes sobre os meios de comunicação — gravuras de meios de comunicação e o exercício de entendimento do texto "O Mundo Ligado"; em seguida, fala-se um pouco de cada recurso didático utilizado:

#### **a) O texto "A Escola do Futuro"**

O texto "A Escola do Futuro" foi digitado e xerocado com gravuras e distribuído aos alunos para que lessem em voz baixa, com o objetivo de suscitar, posteriormente a isso, discussão sobre o conteúdo ali veiculado. O conteúdo do texto sugere que a 'escola do futuro' seja uma escola digital, mostrando alunos com um "notebook" na chapada diamantina, fazendo pesquisas topográficas, geográficas, de costumes e práticas das comunidades locais. O texto relata como a informática e a *Internet* estão cada vez mais fazendo parte da vida dos estudantes, dos jovens de toda parte do país e do mundo, apresentando tanto jovens da grande cidade em frente a um computador, como bebês com suas mães e índios lidando e interagindo com a máquina, conforme relata a reportagem: "Na verdade, essa realidade na qual a informática torna-se uma ferramenta de estudos como os livros e cadernos já é vivida por alunos que freqüentam escolas conceituadas do país." (ÉPOCA, 04/Jan/1999).

Com esse texto, intencionou-se criar no aluno uma visão de mundo onde o computador é uma realidade próxima, já que estudam em um colégio em que freqüentam aulas de informática desde a pré-escola – contexto educacional semelhante ao da reportagem. Por intermédio desse conteúdo, promoveram-se discussões acerca do uso do computador e da *Internet* como meios de comunicação, e a aula foi conduzida com base na interação com os alunos, a fim de se verificar o

quanto a presença do computador na vida de cada um deles era importante e, ainda, o quanto a Era da informatização afeta a produção de textos desses adolescentes.

Primeiramente, os alunos leram o texto de forma individual; depois o texto foi relido em voz alta por alguns alunos voluntários (em função do burburinho encerrou-se essa prática, pois os alunos liam muito baixo, não despertando interesse de uma turma tão numerosa e de tantos sujeitos diferentes), depois foi a vez da professora pesquisadora ler a última parte do texto, para, enfim, abrir a discussão sobre o entendimento do texto, com abordagem oral. A discussão partiu de interação entre professor e aluno, através de questões apresentadas pela professora à classe, buscando interação entre os interlocutores. Veja quadro a seguir.

**Quadro 1 - " O que vocês entendem por uma 'escola do futuro'?"**

1. Uma escola diferente da atual.
2. A escola vai ser lá em casa, porque eu vou poder usar a Internet.
3. Na escola não vai mais ter professor.
4. A escola vai ser a mesma, só que o computador vai ser mais usado.

Respostas orais dos alunos, gravadas em fita cassete durante a Aula Inaugural.

Através da discussão, percebe-se que os alunos compreenderam o conteúdo do texto e procuraram alternativas para uma escola diferente, como se observa nas três primeiras respostas. Porém, na quarta resposta verifica-se um melhor entendimento em relação à proposta apresentada pelo conteúdo do texto em questão; quer dizer, a escola continuará sendo uma instituição fomentadora de conhecimento, utilizando-se de recursos didáticos mais avançados, dentro de uma proposta de trabalho voltada para a modernização do ensino, na abordagem de uma realidade mais próxima da sua clientela.

Outra questão colocada para os alunos foi: "Quem conhece computador?" Todos levantaram a mão. Um dos alunos pediu para se manifestar e contou à classe como era acessar a *Internet*, explicou sobre o que vinha a ser um "notebook" e disse que gostava muito de "navegar na rede", pois lá ele encontra "joguinhos", assuntos para pesquisas e conversas com outras pessoas.

Perguntou-se o que os alunos achavam da comunicação via computador, aproveitando a "deixa" do colega que falou de *Internet*, e alguns diziam que gostavam; outros que não conheciam, mas tinham vontade de acessar; já outros diziam que não tinham computador em casa, no entanto freqüentavam a casa de um colega e lá utilizavam-no. De uma maneira geral, os alunos achavam

"legal" acessar um computador. A partir dessas discussões interativas, tratou-se de mostrar a primeira transparência.

### **b) A transparência sobre Comunicação e Linguagem**

Depois de conversar, dialogar e interagir com a turma, falou-se sobre comunicação, mostrando a transparência sobre Comunicação e Linguagem, explicando cada item do conteúdo ali veiculado. Os alunos acharam **interessante o uso do retroprojeto e gostaram da transparência porque ela tinha desenhos e era engraçada**. Nessa transparência, apresentou-se um modelo tradicional de comunicação, com os elementos básicos: emissor, receptor, mensagem, código e canal; mostrou-se que para haver comunicação entre as pessoas, elas utilizam de recursos, tais como: palavras, expressão fisionômica, gestos, símbolos e sinais visuais, de uma língua e de meios para veiculá-la. Com esse recurso, ocorreu uma espécie de revisão, já que esse conteúdo faz parte do currículo da quinta série do ensino fundamental. Após a apresentação da transparência, bateu o sinal para a segunda e última aula, e, então, distribuiu-se o texto "O Mundo Ligado".

### **c) O Texto e a Transparência de "O Mundo Ligado"**

O texto "O Mundo Ligado" foi distribuído para cada aluno, individualmente, e lido, desta vez, em voz alta por alunos apontados pela professora pesquisadora. Para a leitura desse texto, a turma ficou silenciosa e prestando atenção ao seu conteúdo e ao seu formato. Os alunos receberam uma cópia em preto e branco; no entanto, esse texto foi confeccionado diretamente no computador pela professora pesquisadora, em formato de informativo, em duas colunas, no processador de textos (Editor de texto - *Word*, um *Software* para plataforma *Windows*), cuja fonte foi trabalhada em formatos de letras diferentes e coloridas. Para que os alunos assim o observassem, o material foi também apresentado, como transparência colorida, no retroprojeto. Logo após a leitura do texto, durante a explicação do conteúdo, a professora pesquisadora apresentou os cartazes dos meios de comunicação.

Sobre o conteúdo e o formato do texto, observa-se que na confecção do texto em forma de transparência, utilizaram-se as cores preta, verde, azul e vermelha, com subtítulos formatados em destaque, sublinhados e escolhendo a cor vermelha para o fragmento de texto que tratava de computador como meio de comunicação. As cores foram utilizadas com o intuito de chamar a

atenção dos alunos, sem entrar no mérito de serem a cor preta ou azul ou vermelha ou verde melhores ou piores, ou se essas cores apresentam qualquer outro significado.

Esse texto e a respectiva transparência despertaram maior interesse da turma, tendo em vista estar colorido, disposto de forma diferente de um texto comum e com gravuras (desenhos) coloridas que prendiam a atenção dos alunos — isso fez da aula expositiva, uma aula produtiva.

A linguagem, utilizada para a apresentação do texto, apresentava características próprias — mais objetiva e tendendo a uma linguagem coloquial informativa, sendo mais acessível e com informações sobre comunicação e computador, em um vocabulário simples, mais dentro da realidade e visão de mundo dos alunos. Sem desvendar de imediato o que se pretendia com a apresentação do texto naquele formato, esperou-se que o próprio aluno, através de sua percepção, assimilasse o formato, o uso de uma linguagem mais informativa — com frases rápidas e objetivas, os caracteres coloridos das fontes de letras editadas em formas diferenciadas, e o fato do texto "computador" estar mais destacado. Isso tudo foi sugerido e criado para que, cognitivamente, o aluno assimilasse um padrão de produção de texto que mais adiante seria solicitado.

#### **d) Os cartazes e o exercício de entendimento do texto "O Mundo Ligado"**

Os cartazes traziam gravuras de meios de comunicação como: televisão, rádio, aparelho de som, telefone, telefone celular, revistas, jornais, satélites, computador/computador ligado em rede e um par de olhos, representando os sentidos, gestos e expressões fisionômicas.

Faltando quinze minutos para o término da aula inaugural, entregou-se para cada aluno um exercício com três questões: 1 - O que você entende por "O Mundo Ligado"; 2 - Se você fosse escrever sobre algum acontecimento importante que aconteceu com você hoje, o que você escolheria? Anote abaixo. Ilustre esse acontecimento com um desenho; 3 - Você considera o computador instrumento importante? Justifique.

A reação dos alunos ao exercício foi positiva, sendo que responderam com alegria e utilizaram apenas dez minutos do tempo que restava da aula. Recolheu-se o exercício e encerrou-se aquela aula, pedindo como tarefa a confecção de três frases sobre comunicação, a fim de mantê-los pensando e interagindo, mesmo fora do contexto sala de aula, com os conteúdos veiculados em aula.

A intenção de deixá-los pensando no conteúdo da aula vem da questão de que só se produz textos a partir de motivação, pela internalização de conteúdos de visão de mundo constituída por fatores sociais e cognitivos, que vão influenciar na própria criação do texto.

Quanto às perguntas, segue um quadro com as respostas dos alunos (as respostas mantiveram-se fidedignas quanto à grafia apresentada, exceto quanto ao sublinhado das expressões em primeira pessoa), onde se pode observar que o aluno gosta de opinar e relatar suas impressões, incluindo-se nas respostas, participando delas como um sujeito que fala e pensa, reflete e escreve o que sente.

Ao se observar de forma mais detalhada o **Quadro 2**, a seguir nota-se que os alunos internalizaram, de certa forma, os conteúdos veiculados durante a aula expositiva, sendo que a remissão às expressões: "o mundo ligado", "mundo", "computador", "comunicação", "*Internet*" aparecem em quase todas as respostas. Das respostas obtidas na questão 1, verifica-se que dois alunos responderam o que se esperava como resposta adequada, no entanto, esses não se colocaram como opinantes da situação enunciativa.

Como se pode observar nas respostas à questão 1, a maioria dos alunos considera que "Mundo Ligado" refere-se à *Internet* e está intimamente relacionado à presença do computador na vida social, o que dá pistas de que na experiência de fora da escola, essas crianças já vivem em contato com computadores, comprovado nos resultados relacionados ao questionário sócio-cultural.

Nas respostas dos alunos percebe-se, linguisticamente, que eles admitem-se sujeitos, em função da presença do "eu" que "entende" e incorpora esse "eu" com forte carga semântica, demonstrando que estão presentes na resposta que deram. Esses alunos, no decorrer do processo de produção, estarão interagindo com esse eu e com o outro. Na interação, o eu se manifesta a partir do outro (professora pesquisadora). É para esse "outro" que o "eu" vai expor sua opinião sem medo e sabendo que não sofrerá repreensão através de notas. Nesse espaço, a opinião será permitida e o aluno, por consequência, interage positivamente a isso, através de respostas completas ao solicitado.

## Quadro 2 - Questão 1 - O que você entende por "O Mundo Ligado"

Eu entendo que um mundo ligado e um mundo muito evoluído com vários meios de comunicação como telefone, revistas e etc.

Eu entendo que nós estamos informados sobre tudo que acontece ao nosso redor.

Eu entendi que todo mundo esta ligado nas coisas que acontece.

Eu entendo que cada vez mais as pessoas estão ligadas no mundo e com a comunicação evoluindo cada vez mais.

Eu entendo que o mundo esta mais facil de se comunicar com o computador.

Eu entendi que o mundo esta evoluindo e que esta cada vez mais fácil se comunicar.

Eu entendo por um mundo informado.

Que o nosso mundo é muito avançado em comunicação e que mesmo não notando estamos nos comunicando. Mas como assim? Lendo jornal, um livro, na internet.

Eu entendo por mundo ligado que: o mundo está ligado nas televisões, rádios, cartas, revistas, etc.

Eu entendo que o mundo está cada vez mais moderno.

O mundo ligado em todos os assuntos e países. Enfim em meios de comunicação que o mundo ficou ligado.

Que a Internet a gente pode se comunicar com várias pessoas sem sair do lugar. Podem fazer pesquisas, conversar com os amigos e outras coisas.

Eu entendo que o mundo está sempre girando em torno de informação.

Que todo o mundo está ligado, e nós fizemos parte desse mundo, como por exemplo telefone ele é muito útil, do telefone normal já foi passado pelo celular e do celular vamos esperar o que vem por aí!

Entendo que o mundo está ligado em todos os lugares, por exemplo na internet, na televisão, no telefone, em jornais, revistas, etc.

eu entendi que o mundo já está bem mais desenvolvido que a muitos anos atrás e podemos nós comunicar muito mais facilmente.

Um mundo conectado vom varias pessoas do mundo pela a internet.

Eu entendo que "O Mundo Ligado" significa que hoje em dia existem muitos meios de comunicação que ligam o mundo com Internet, jornal, etc.

É que hoje em dia, a maioria das pessoas ficam ligadas nas notícias (comunicação) do dia-a-dia.

Eu entendo que todo o mundo se comunica.

Que com a Internet podemos nós ligar com o mundo todo. Assim podemos conhecer várias pessoas.

Entendo que isso é internet. você está conectado com o mundo.

Eu entendo que o mundo está evoluindo ou seja, "O Mundo evoluído".

Eu entendo por " O Mundo Ligado" que o mundo sempre está se comunicando, se interessando cada vez mais pela comunicação, etc.

Para mim, "O Mundo Ligado" é um mundo evoluído, um mundo que está por dentro dos acontecimentos.

Eu entendo que Mundo Ligado é o mundo em que está evoluindo a tecnologia e sendo mais fácil de se comunicar.

Eu entendi que nós não devemos largar as coisas antigas e sim nos enteressar no futuro e no passado.

"O Mundo Ligado quer dizer o mundo desenvolvido, com mais comunicação do que antigamente".

"O Mundo Ligado fala de comunicação, internet e computador".

*Respostas escritas dos alunos ao exercício realizado em sala de aula – Aula Inaugural.*

É interessante observar, a partir das respostas dadas, que os alunos assimilaram o conteúdo exposto, retendo, cognitivamente, informações relevantes para o entendimento do conteúdo apresentado, uma vez que os alunos participaram das aulas e demonstraram interesse pelo assunto abordado.

Isso confirma o que diz Mattos (1970, p. 220), *"a participação intensa e ativa do aluno na aula depende do grau de motivação pelo assunto ou atividade focalizada"*, o que leva a acrescentar que uma aula interativa, ou melhor, construída com base na interação comunicativa, não pode ocorrer em pleno silêncio; por esse motivo, o burburinho em certo grau, faz-se necessário, porque os alunos estão interagindo entre si, com o conteúdo e com a professora. A voz autoritária do professor deve ser deixada de lado, passando a vigorar um ambiente no qual as vozes dos sujeitos envolvidos no processo de comunicação são consideradas, buscando-se participação de todos.

Nas respostas da questão 2 – *Se você fosse destacar sobre algum acontecimento importante que aconteceu com você hoje, o que você escolheria? Anote abaixo. Ilustre este acontecimento com um desenho* – surgiram os assuntos que posteriormente iriam ser selecionados para a elaboração do texto no laboratório de informática, pelos próprios alunos. Os assuntos surgidos (entre parênteses está a quantidade de alunos que abordaram o mesmo tema) foram: no trajeto do colégio (3), sobre capoeira (2), nota da prova de matemática (4), sobre Florianópolis (1), sobre a aula de português - comunicação e internet (9), sobre o resumo feito em casa para a aula de história (1), jogo de futebol (5), jogo no computador e internet (4), sobre o recreio no colégio (4), em casa em seu quarto (1), sobre o laboratório na aula de ciências (2), infecção do ouvido do animal de estimação (1), ir ao shopping (1), aprendizagem de novas coisas (1), sobre aula de espanhol (1), sobre o sorriso e a amizade (1) e sobre uma pesquisa no colégio (1). Dos alunos que responderam a questão e escreveram sobre algum acontecimento, apenas trinta e oito ilustraram o que escreveram e oito não responderam ao exercício. A partir dos temas acima mencionados, desenvolveu-se o texto "Preparando um informativo no Computador".

Na questão 3 – *Você considera o computador um instrumento importante?* – somente cinco alunos não consideram o computador como um instrumento importante. Percebeu-se a quase unanimidade da necessidade da presença do computador na escola e o quanto os alunos entendem ser ele um instrumento com diversas finalidades, tais como: ser o computador um instrumento útil para fazer trabalhos escolares (pesquisas, digitação e ilustração); um instrumento de comunicação (o acesso à "Internet" permite fazer novas amizades, conhecer pessoas de outros lugares, colocar a fofoca em dia); um instrumento de diversão (jogos); como um instrumento de aprendizagem (aulas no laboratório de informática).

Portanto, o exercício, de uma maneira geral, nesse primeiro momento, mostrou características do perfil dos adolescentes, como, por exemplo: os alunos gostam de usar o



computador, já convivem com ele desde a tenra idade, acham o computador importante para a vida e para a escola; essas impressões foram elucidadas no decorrer da análise do questionário sócio-cultural e da avaliação final, explicitadas mais adiante.

No transcorrer das aulas, os fatores de pressuposição cognitiva e contextual foram observados (os quais foram conceituados no item 5 do Cap. I da I.<sup>a</sup> Parte da dissertação). Os fatores de pressuposição são construídos com base em representações mentais de um determinado acontecimento, a partir da construção de significados na interpretação desse acontecimento, antes mesmo da sua realização. Nesse ínterim, tais fatores precisam ser considerados, em função do recorte que se está propondo durante o processo, recorte esse que não ocorre comumente em uma escola, em período letivo dentro dos parâmetros de normalidade. O recorte ao qual se está referindo diz respeito ao fato de não ser a professora da turma quem está orientando as aulas ou realizando-as, e, sim, a pesquisadora que se tornou a professora por um período de sete aulas.

Sob os fatores de pressuposição cognitiva, considera-se que adolescentes nesta faixa etária apresentam certa familiaridade com mudanças, embora muitos não a tolerem, pois vivem diariamente com as mudanças do próprio corpo, em busca de auto afirmação. Também, há de considerar-se que "gostar de ser testado" não parece ser uma atribuição natural do ser humano, tendo em vista o fato de se sentir, quando testado, similar aos "animaizinhos" de laboratório". Na aula anterior ao do início dos trabalhos referentes à pesquisa, a professora da turma relatou aos alunos que durante algumas aulas eles iriam "ser testados" por uma estudante de mestrado da Universidade; pressupõe-se que isso deva ter causado nos alunos uma certa expectativa em relação ao grau de curiosidade, uns vendo nisso fator positivo; outros, negativo.

De qualquer forma, os alunos tinham vindo para a aula sabendo que seria de alguma forma "diferente", só não sabiam até que ponto ela iria ser "boa" ou "ruim". Os alunos, por esse motivo, passaram de observados a observadores, surgindo já nesse momento um certo grau de comprometimento. Esse grau de comprometimento cresceu, quando em algum momento da aula, focalizou-se que aquela turma havia sido escolhida, dentro do colégio, para a atividade, surgindo, então, um certo grau de cumplicidade entre observador e observados ou vice-versa.

Outro fator cognitivo importante, a princípio, foi a escolha do conteúdo, pois, comunicação, informática e computador são, hoje, atrações para os adolescentes e transferem para a aula qualidades de sentido — "moderna", "atual", "interessante", "divertida", "pensando no futuro" — relativas ao conteúdo da aula, ou seja, atributos que facilitaram bastante a interação comunicativa e o

despertamento da motivação nos alunos. Afinal, os alunos envolvidos diariamente com computador, *Internet*, informática, criaram expectativas positivas em relação a todo o processo.

A atração pelo tema "informática", por parte dos alunos, garantiu à aula momentos de interação, a tal ponto de os alunos relatarem suas vivências e tomarem o turno da aula a seu favor, deixando a professora pesquisadora como mera espectadora da aula que ia se desenrolando.

Sobre os fatores contextuais da aula expositiva dialogada, considera-se que: a clientela na faixa etária de onze a doze anos estava alocada em uma sala de aula em número de cinquenta e dois alunos; o início dos trabalhos naquela quarta-feira de sol e de calor intensos (março/99) foi adiado por doze minutos em função da apresentação da professora pesquisadora, sendo que os trabalhos aconteceriam nas duas últimas aulas daquele dia, logo após o recreio; por essa razão, encontrou-se a turma bastante agitada; a rotina daquele dia foi alterada, tanto para professores como, principalmente, para alunos, que além de receberem uma "estranha" como professora, tiveram de mudar a orientação das carteiras, por ocasião da utilização de retroprojeto (as carteiras dos alunos foram orientadas para o fundo da sala de aula, único local para a exibição das transparências, com a utilização do retroprojeto, ou seja, único local onde havia uma parede totalmente branca e sem quadros). Pelo fato de se utilizar o retroprojeto, as cortinas da sala estavam cerradas e as luzes apagadas, criando um clima desfavorável, até certo ponto, exigindo, da professora pesquisadora, um certo "jogo de cintura", para que a aula alcançasse os objetivos propostos e os alunos se sentissem bem naquele ambiente. A base para a realização da aula, nesse contexto, foi a utilização, como arcabouço teórico, dos postulados de interação comunicativa e, fundamentalmente, de recursos criados para despertar a atenção do aluno, com textos coloridos, linguagem acessível e assunto de interesse comum.

Outras considerações sobre a aula teórica diz respeito às mudanças, do que se está chamando de "mudanças de turno", ou seja, as quebras de atividades no decorrer da aula, que suscitavam na classe o início de certa turbulência, prejudicando a concentração nos conteúdos e textos abordados. Essas quebras, essas rupturas não tiveram boa aceitabilidade por parte dos alunos, principalmente, na atividade de leitura de textos pelos próprios alunos, exigindo da professora pesquisadora a mudança de recurso didático, a fim de instaurar a interação comunicativa. As transparências, cartazes e o texto colorido foram os recursos didáticos que mais chamaram a atenção da turma, por não serem comuns na vida escolar diária daqueles adolescentes.

## 2. A Escolha dos Textos – No contexto sala de aula

Entende-se que a utilização de textos, que versam sobre o conteúdo proposto, como apoio didático-pedagógico, na prática de produção textual, é fundamental, uma vez que o aluno precisa estar envolvido com os temas/assuntos sobre os quais vai desenvolver seu texto. Como um dos objetivos de todo o processo era fazer com que os alunos produzissem, prepararam-se as aulas a partir de temas/assuntos. Pressupôs-se que os temas/assuntos seriam de interesse notório aos adolescentes, por serem atuais e fazerem parte da vida social de cada sujeito inserido em uma sociedade em "vias de informatização". Isso posto, escolheu-se: "Comunicação", "Computador", "Escola", como fontes de apoio, com conceitos bem definidos e de fácil compreensão à faixa etária da clientela.

Todo o processo foi construído com base na argumentação dos dados informativos retirados dos textos na interação: alunos com os conteúdos apresentados; professor com os alunos; alunos entre si. Os textos foram mostrados de maneiras diferenciadas, tanto no tipo (um jornalístico, outro didático) como na tessitura (um trata da "Escola do Futuro", outro do "Mundo e a Comunicação através da linguagem"), com superestruturas e microestruturas diversas. A diferença entre os textos tinha por motivo a tentativa de criar um ambiente favorável à aprendizagem, à interação, ao incentivo, a fim de motivar o aluno para que ele participasse do processo de forma espontânea em cada momento.

A função dos textos é a mesma, ou seja, suscitar motivação nos alunos, sendo que as macroestruturas comuns aos textos – o significado global dos textos – levam o aluno a refletir sobre a relação entre a informática, a escola, o mundo, a comunicação e os jovens, além de refletir sobre a presença do computador na vida social. Por isso, conforme já especificado, tentou-se dar condições práticas de desenvolvimento de um processo de produção textual, levando em consideração os fatores contextuais de cada etapa, os fatores cognitivos, a visão de mundo do aluno, isto é, tudo aquilo que já sabia e trouxe do dia-a-dia, buscando na experiência, no fazer, o motivo para a produção, considerando que:

a autêntica aprendizagem ocorre quando o aluno está interessado e se mostra empenhado em aprender, isto é, quando está motivado. (HAIDT, 1995, p. 75)

Além disso, o sujeito age impulsionado pela motivação do momento, que funciona como a causa ou o motivo do comportamento e liga as necessidades às reações adaptadas para satisfazê-lo. Nesse intuito, partiu-se de um texto retirado de uma revista com circulação semanal (ÉPOCA), apresentando uma linguagem com características de se apresentar objetiva, informativa, com períodos em ordem sintática direta, clara, acessível, com gravuras sugestivas em cada reportagem.

O primeiro texto — A Escola do Futuro — sugere ser a escola uma "escola digital", apresentando adolescentes em uma sala de aula, trabalhando com computadores, desde "notebook" até microcomputadores instalados em laboratórios. As palavras ou termos "comunicação via *Internet*", "computador", "escola", "jovens" estavam presentes, com o objetivo de suscitar nos alunos o interesse pelo assunto informática, além de fazê-los refletir sobre a presença do computador na escola e na vida cotidiana.

O segundo texto — O Mundo Ligado — em sua tessitura, apresenta uma linguagem marcada por períodos curtos, vocabulário apropriado e disposição dos conceitos de maneira didática, partindo da explicação do mais genérico para se chegar ao objetivo específico da pesquisa — produção de textos. O texto escrito em primeira pessoa do plural teve por objetivo uma maior interação do aluno com o que estava sendo informado, a fim de que se sentisse o interlocutor mais próximo do texto, em um diálogo direto do conteúdo do texto com o seu leitor. Nesse texto, procurou-se criar um informativo, um gênero de texto que lembrasse textos de jornais e de revistas, trabalhando com uma formatação do texto em colunas, utilizando-se a ferramenta de formatação de textos do processador de textos. O texto traz em seu conteúdo temas relativos à comunicação, jornal e computador, sendo que seu processo de produção deu-se através dos procedimentos que se está tentando descrever ou detalhar nesta dissertação. O título e o subtítulo foram formatados em destaque, utilizando-se de barras e fontes de letras diferentes, para mostrar as variedades de letras disponíveis para se escrever um texto (Vide Anexo II).

Para dar particularidades ao texto, inseriram-se figuras — "*Software clipart*" — disponíveis no processador de texto utilizado, a fim de chamar a atenção do aluno para o texto e para a transparência, artifício usado com o intuito de trazer "algo diferente" para os adolescentes que estão acostumados com desenhos animados na televisão, jogar "vídeo-game" e jogos no computador, preterindo os livros e os textos escritos em letras de cor preta com o fundo branco do papel. Assim, para que os alunos prestassem atenção ao conteúdo ministrado na aula de Língua Portuguesa, adaptou-se esse conteúdo de forma a apresentá-lo colorido, repleto de detalhes e de figuras, cujo

resultado obtido foi bastante positivo, verificado a partir da leitura das respostas dos alunos aos "feed backs" solicitados (Vide item 3 deste Capítulo).

Outro detalhe nesse texto foi o fato de se escolher figuras que representavam pessoas ou máscaras que transmitiam e despertavam algum sentimento do tipo: alegria, tristeza, carinho, amor e união, sempre representando conjunto — pares de máscaras em forma de face, casal de namorados no cinema, pessoas ao redor de um computador, conversando ou trabalhando. Dessa forma, o conjunto macroestrutural do texto atendia às necessidades de todos os tipos de sujeitos que se poderia ter em uma classe composta por cinquenta e dois alunos, cujas "cabecinhas" em hipótese alguma poderiam ser iguais, com suas realidades de mundo e experiências diversificadas.

Vale dizer, então, que os alunos gostaram do formato e do conteúdo do texto e sentiram-se mais envolvidos com o segundo texto, em função das características acima descritas e, como relatado anteriormente, por causa do uso do retroprojektor.

Assim, construiu-se um contexto favorável a partir de um contexto adverso em sala de aula, tanto é que, após a introdução do texto — O Mundo Ligado — os alunos passaram a interagir com a aula mais espontaneamente.

Para verificação de que as informações veiculadas nos textos haviam sido internalizadas pelos alunos, utilizou-se de um pequeno exercício, o qual permitiu aos alunos a confecção de frases a partir da reflexão de todo o conteúdo da aula expositiva dialogada. Nesse instrumento havia o ícone de um computador como cabeçalho (o mesmo que está sendo utilizado em todos os cabeçalhos dos anexos da pesquisa).

Com a análise das respostas dos alunos observou-se o grau de interação e de integração ocorrido nesse início de trabalho e verificou-se o conhecimento dos alunos em relação aos conteúdos informática e computador, além de perceber-se o que de mais importante havia ocorrido com eles naquele dia, ou seja, o que havia ficado retido na memória e na impressão daquele dia, pois,

O organismo age e reage em função de estímulos internos, dinâmicos e persistentes que são os motivos do comportamento. (HAIDT, 1995, p. 25).

Outra perspectiva criada, em relação ao exercício, consistia em verificar se os alunos, espontaneamente, sem solicitação expressa da professora, escreviam algo mais do que uma resposta em uma única frase, o que, como se viu, não ocorreu. E, por fim, verificar se os alunos já

apresentavam algum conhecimento de mundo em relação aos temas veiculados durante a aula, como realmente ocorreu. Isso tudo só aconteceu porque, conforme nos coloca Mattos (1970):

[...] incentivação da aprendizagem é, assim a atuação externa, intencional e bem calculada do professor para, mediante meios auxiliares, recursos e procedimentos adequados, intensificar em seus alunos a motivação interior, necessária para uma autêntica aprendizagem, proporcionando-lhes motivos polarizadores de interesse, de estudo e de trabalho. (MATTOS, 1970, p. 209).

Tendo por base essa fundamentação didática, procurou-se construir uma aula bastante variada em termos de recursos auxiliares, além de trazer, para uma clientela não conhecida anteriormente, temas que se julgou do seu interesse, tendo por premissa o fato de se estar em uma sociedade onde a adolescência não tem reservas quanto às novidades trazidas pelo advento da informática.

Além do mais, não é possível produzir textos sem levar em consideração a capacidade de reflexão do aluno, ou seja, é necessário criar, durante o processo, condições que, com base na construção de conteúdos, faça o aluno pensar sobre si, sobre a escola, a vida e o mundo.

Poderia, nesse momento da aula, ter solicitado aos alunos que tirassem uma folha de papel em branco e fizessem uma "redação", se o objetivo fosse uma escrita em moldes tradicionais. No entanto, isso não foi solicitado porque a intenção do processo não era desenvolver uma "redação", mas, sim, uma prática de produção de textos, a partir da reflexão, da criação e dos fatores contextuais e cognitivos envolvidos no processo. Os alunos recente estavam refletindo sobre o que havia sido apresentado e tinham criado uma expectativa a respeito do uso do computador na produção de texto. Seria inócuo todo o trabalho até ali desenvolvido, se essa perspectiva tivesse sido desconsiderada pela professora; se os alunos tivessem retirado uma folha de papel para escreverem uma "redação" de vinte e poucas linhas, sobre um tema qualquer – essa dissertação não teria razão para ser escrita.

O processo de produção precisa ser construído a partir de incentivos ao pensar do aluno sobre um determinado tema, para que depois ele construa seu próprio modo particular de criação. Uma redação, naquele momento, seria uma reprise dos textos ali abordados, ou, talvez, uma mera reprodução da fala da professora.

Daí surge uma questão complexa – um processo de produção de textos pode ser efetuado ou realizado em uma única aula? Acredita-se que não. E é por isso que se propõe, também, aos

professores de língua materna que se comprometam a elaborar melhor as aulas, criando condições para a reflexão do aluno, ensinando-o a pensar e ajudando-o a externar esse pensar. Nessa perspectiva, o professor assume o compromisso de ser um orientador, procurando incentivar o aluno à prática de leitura, de produção de textos e, inclusive, a revisão de seu próprio texto. Quanto ao tempo que leva o processo, vai da sensibilidade do professor em relação à situação de interação instaurada com seus alunos, procurando conhecer sua clientela.

### 3. O "Feed Back" da aula expositiva

Nos primeiros dez minutos da aula seguinte à exposição do conteúdo teórico, distribuiu-se aos alunos, um pequeno questionário contendo duas perguntas: a) Onde é que você gostaria de estar nesse exato momento e por quê; b) O que você achou da aula de ontem?

Com as perguntas acima, intencionava-se descobrir qual teria sido a receptividade da clientela em relação à aula do dia anterior e se os alunos estavam animados para a aula naquele dia. As respostas obtidas surpreenderam, tendo em vista a receptividade (positiva) demonstrada pelos alunos quando da resposta à pergunta "b". Entretanto, quanto à resposta do item "a", a maioria dos alunos gostaria de estar a quilômetros de distância dali. Essa receptividade positiva, em relação à aula expositiva dialogada (estratégia empregada com a finalidade de expor o conteúdo sobre comunicação e discutir sobre os assuntos escola/informática/computador, com base nos postulados de interação comunicativa entre os sujeitos envolvidos na aula) serviu para aventar-se a possibilidade de ter ficado na memória dos alunos algum aprendizado dos conteúdos veiculados.

A abordagem com o questionário não havia sido previamente programada para que ocorresse naquela aula, uma vez que a aula "Preparação de um Informativo no Computador" serviu para o preenchimento de uma lacuna, cuja atividade não havia sido prevista no planejamento de aula inicial, fazendo parte tão somente da aula inaugural. Porém, houve necessidade de uma aula de preparação para a produção de texto no computador, por ser uma atividade "nova" para todos os envolvidos.

As respostas escritas pelos alunos relativas à pergunta da letra "a" – *Onde você gostaria de estar nesse exato momento e por quê?* – estão no quadros 3, a seguir.

**Quadro 3 - Onde os alunos gostariam de estar nesse exato momento e por quê.**

- (a) Vinte e dois alunos gostariam de estar ou na praia, ou na piscina, ou surfando ou esquiando; e justificam : para tomar uma água de côco gelado (1); porque está um dia lindo (5); está quente (9); porque está calor demais e no colégio é muito cansativo (1); hoje está muito quente e a praia de Porto Belo é fria e limpa (1); hoje as ondas estão ótimas (1); passatempo preferido (1); gosto de esportes aquáticos (1); na piscina é refrescante e relachante (9); porque está calor e um sol maravilhoso para tomar banho (1); Na casa da praia porque é mais refrescante (1);
- (b) Seis alunos gostariam de estar jogando futebol porque é divertido (5) e porque é a coisa de que mais gostam (1);
- (c) Seis gostariam de estar em casa ou na casa da avó ou na casa de um anigo, porque: estão cansados (2); porque está com dor de cabeça (1); porque lá poderia navegar na internet, é melhor que aula (3); é muito legal (1); na casa de um amigo para brincar (1);
- (d) Quatro alunos gostariam de estar em lugares exóticos para a idade: na diretoria da maior empresa naval do mundo para ter um cofre com mais de 30 milhões de dólares (1); em uma viagem ou em uma das ilhas gregas porque gosta de praia, lá é muito bonito, tem muita natureza (1); na sala da diretoria da Boeing como dono porque ele adora voar e ver os aviões voarem (1); na sala da presidência da maior companhia aérea que vai existir para ter um cofre com 699 quatrilhões de milhões de dólares (1);
- (e) Cinco gostariam de estar no colégio, só que em lugares diferentes: na sala de informática porque lá é mais fresquinho, na internet (3); no C.C.J - "Na aula de Português, porque a aula de Português é a aula que eu adoro. Eu gosto das outras aulas, mas eu gosto mais de aula de Português." (1); na minha carteira - "Senão ia perder aula, mas se desse, preferia estar na disney com tudo pago para um mês, para cinco pessoas com viagem de volta, porque ia ser muito divertido." (1);
- (f) Nos Estados Unidos porque é um país interessante ( na Disney) (2);
- (g) No Shopping para passear e me distrair (2) e gastando dinheiro, comprando roupa porque adoro comprar roupas. (1) ;
- (h) Conectada na Internet, ouvindo música porque eu gosto de conversar e não gosto de ficar em silêncio (1).

Respostas escritas dos alunos ao Feed Bach da aula "Preparando um Informativo no Computador"

Obs.: Os números após cada justificativa correspondem ao número de alunos que optaram por esta resposta.

Como se observa no quadro 3, os temas: futebol, computador, *Internet* se repetem. Os mesmos alunos que adoram futebol, narram acontecimentos sobre futebol e gostariam de estar jogando futebol. A maioria, cerca de 22 alunos, o que se torna bastante natural em uma tarde ensolarada, gostaria de estar na praia ou na piscina. O que chamou a atenção foi o fato de crianças de onze ou doze anos estarem interessada em ser diretores de grandes empresas para ganharem milhões de dólares; em gastar dinheiro no shopping; em querer fazer grandes viagens, sonhos que, geralmente, são de adultos.

Com base nos depoimentos dos adolescentes, cujas vontades estão expressas nas respostas dadas, verifica-se que apenas dois alunos gostariam de estar onde estão realmente. Isso leva a pensar que há insatisfação dos alunos em permanecerem em uma sala de aula durante uma tarde ensolarada. Estar em um lugar de certa forma obrigado, gera aprendizagem? Há dúvidas a esse respeito. No entanto, como a estrutura da escola ainda permanece como há vinte anos, isso não se modificaria em



uma tarde de sol. Diante dessa realidade, qual seria o papel do professor ? Primeiro, conscientizar os alunos a respeito da necessidade de se freqüentar a escola; do quanto a escola é importante para a vida; enumerar os benefícios que a escola traz; e, em segundo lugar, mostrar que a escola é um ambiente de aprendizagem, de sociabilidade, de crescimento intelectual; além do mais, observar aos alunos que não se pode fazer o que se quer em qualquer lugar, uma vez que há momentos para tudo na vida, ou seja, brincar, ver televisão, praticar esportes, viajar, são momentos maravilhosos, mas tem cada qual a sua hora e o seu lugar.

Dessa forma, como poderia ser a aula de forma a fomentar nos alunos o interesse e a participação? Talvez, sugerir uma atividade que os tirasse da rotina e os levasse a pensar, refletir e a interagir com a aula, a fim de instaurar uma certa cumplicidade, através da interação comunicativa, ao levar em conta a experiência de cada um.

Em relação às respostas da questão "b", o que se esperava era um descontentamento ainda maior, porém, surpreendentemente, as respostas foram positivas e atribuíram à aula "status" de: legal, interessante, diferente, muito produtiva, divertida, boa, excelente, conforme quadro 3.1 (As respostas dos alunos não foram reformuladas e representam a estrutura oracional e a pontuação, conforme aparecem nas respostas manuscritas dos alunos em relação às justificativas):

**Quadro 3.1 - O que você achou da aula de ontem?**

Conceito	Algumas justificativas
Legal 22	<p>Foi diferente com o retroprojeto a aula ficou melhor de aprender.</p> <p>Não tivemos que escrever muito.</p> <p>Porque usamos o retroprojeto e aprendemos muito sobre comunicação.</p> <p>Pois, aprendi que os meios de comunicação são muito importantes para o nosso dia-a-dia.</p> <p>Foi legal falar sobre informática</p> <p>Super-legal porque eu fiquei aprendendo mais sobre o computador</p> <p>Só, legal, porque internet é massa</p> <p>Nós vimos transparências no retroprojeto</p> <p>Super legal, pois nós aprendemos e descobrimos muitas coisas sobre comunicação e Como ela é importante no nosso dia-a-dia</p>
Interessante 08	<p>Porque o computador é uma máquina muito esperta e importante</p> <p>Muito interessante porque nunca tinha falado de comunicações</p> <p>Porque ela falava de comunicações e tinha retroprojeto</p> <p>Porque aprendemos e revisamos sobre a comunicação e isso é muito importante</p> <p>Porque aprendemos coisas novas</p> <p>Porque podemos ver as gravuras e discutir sobre o computador</p>
Diferente 01	<p>Porque teve o retroprojeto e falamos sobre internet</p>
Gostei	<p>Foi interessante. gosto de falar sobre comunicação</p>

07	Assisti há várias gravuras no retroprojeto Achei super bacana ter aula com retroprojeto, aprendi sobre comunicação, super Legal esta idéia. Foi uma aula diferente. E o meio de comunicação é importante e divertido
Divertida 05	Aprendemos várias coisas sobre comunicação Bem divertida, pois eu aprendi muitas coisas que eu nem sabia que existia Achei uma aula divertida, legal porque foi diferente

Respostas dos alunos ao *Feed Back* da aula “Preparando um Informativo no Computador”

Obs.: Os números correspondem à quantidade de alunos que optaram por esta resposta.

Em menor número, ocorreram respostas negativas com argumentos curiosos, como pode ser visto no **quadro 3.2**. Respostas do tipo: **Não muito legal porque não gosto desse papo** ou **Meio chata porque a aula falou de um assunto chato** parecem denotar uma insatisfação não só com a aula em geral, mas também com a escola.

### Quadro 3.2 — O que você achou da aula de ontem?

Conceito	Justificativa
Média 02	pois não gostei quando a professora disse que a gente tinha que fazer um informativo, porque prefiro fazer uma prova toda semana do que um trabalho ou uma pesquisa.
Não gostei muito 01	pois achei a aula muito cansativa. Sugestão: Que tal fazer uma discussão sobre um assunto?
Não muito legal 01	porque não gosto muito desse papo.
Normal 01	só que com o conteúdo mais legal pois computação é um assunto que prende a gente.
Meio chata 01	porque a aula falou de um assunto chato.

Respostas dos alunos ao *Feed Back* da aula “Preparando um Informativo no Computador”.

Obs.: Os números correspondem à quantidade de respostas nesse item.

Curiosidades do tipo: achar a aula “diferente”, “interessante” e “legal”, em função do uso de transparências, textos com gravuras e retroprojeto, observadas nas respostas, são, no mínimo, pistas para se descobrir como realmente são as aulas de Língua Portuguesa na escola, denotando que os alunos não são acostumados a terem aulas com retroprojeto e com transparências. Outro ponto observado refere-se ao fato de aparecerem muito mais respostas positivas do que negativas; com isso, acredita-se que o objetivo da aula foi conquistado, sendo a interação verbal entre professor e aluno atingida, em função do grau de satisfação que a aula apresentou. Resta saber se, nos textos, essas marcas vão se concretizar (acredita-se que sim). Percebe-se, também, o fato de o aluno

considerar o assunto "Comunicação", "Computador" e "Internet" importantes e "algo novo", diante do que está acostumado a assistir em sua rotina de aula.

Vale ressaltar que gostar ou não da aula é uma questão bastante pessoal e, nas respostas, houve a manifestação do "eu" do aluno, que externou sua opinião em relação à aula. Por isso, entende-se que o aluno precisa ser ouvido por seu professor. Será com base em suas impressões sobre a aula, que o professor poderá redimensionar ou reestruturar, quando necessário, a prática de ensino, com a intenção de melhor atender às perspectivas dos alunos, despertando seu interesse através de motivação. Não conseguir 100% da adesão dos alunos é natural, uma vez que nenhuma prática, por melhor que seja, consegue unanimidade.

#### **4. Preparando um Informativo no Computador**

Com o intuito de interagir com os alunos e de fazer uma preparação para a aula no laboratório de informática, elaborou-se o texto — "Preparando um informativo no computador" — cujo objetivo era incentivar o aluno a refletir sobre o que tinha sido realizado até então (no tocante às aulas do projeto) e o que seria a realização da produção de texto no laboratório de informática.

O texto apresenta uma linguagem acessível aos alunos e propõe um diálogo com o leitor, a partir da estrutura em travessões. Cada aluno, ao receber uma cópia do texto, faz uma leitura silenciosa; em seguida, a professora pesquisadora lê em voz alta. Na medida em que se lê o texto, formula-se um discurso de interação com o aluno, através do diálogo.

Como se observa no Anexo II (p. 211), há duas questões para os alunos responderem no interior do texto: *1 – Como posso transformar todo o conteúdo teórico tratado na aula anterior em alguma coisa prática para a minha vida?* *2 – Que tema você vai escolher?* Sendo que as respostas referentes à primeira questão demoraram cerca de dez minutos para serem respondidas, cuja demora, em responder, deveu-se ao fato dos alunos não conseguirem entender o que é transformar conteúdo teórico em algo prático para a vida. Assim, retomou-se o turno da aula, na tentativa de explicar o que seria essa transformação através da conversa: para que serve a comunicação, de que forma computadores, satélites, jornais, televisão auxiliam a vida social de cada cidadão; como realizar algum exercício para praticar comunicação?

A resposta esperada consistia em os alunos refletirem sobre como fazer um informativo. No entanto, somente dois alunos chegaram a essa reflexão. A maior parte dos alunos respondeu que poderia ser: fazendo pesquisas e trabalhos de aula usando o computador; acessando a *Internet* para se comunicar e estar em contato com o mundo.

Na questão 2, propôs-se aos alunos que escolhessem um tema para ser desenvolvido na aula do laboratório de informática, esperando que respondessem dentro dos exemplos apresentados no estudo dirigido (Preparando um Informativo no Computador). Somente dois alunos apresentaram um tema diferente dos mencionados, ou seja, escolheram o tema Capoeira. Os temas apresentados como exemplos foram retirados do exercício sobre o texto "O Mundo Ligado".

A escolha dos temas revela um aluno que gosta de escrever sobre o conteúdo que domina e sobre suas experiências de mundo e de vida, ou seja, a escolha do aluno refletiu o seu interesse em escrever sobre temas conhecidos. Tornou-se fundamental a escolha dos temas pelos alunos a fim de que a interação comunicativa, entre os sujeitos envolvidos no processo de produção, fosse alcançada. Isso poderia não ocorrer, caso a professora pesquisadora impusesse um único tema para ser desenvolvido por todos, embora a presença dos exemplos tenha de certa forma influenciado na resposta dos alunos. Com base na escolha dos temas, os alunos foram agrupados em duplas, em função de não ter um computador para cada aluno no ambiente do laboratório de informática.

Através do texto "Preparando um informativo no computador", explicou-se como poderia ser o texto produzido no computador, através do que se chamou de "dicas" sugeridas, uma vez que o aluno teve a liberdade para construir a estrutura do texto.

A aula, com base em estudo dirigido, passou rápida, ocupou cerca de quarenta minutos da aula. Nos minutos finais, após recolher as folhas do estudo dirigido com as respostas dos alunos, distribuiu-se o questionário sócio-cultural para que os alunos respondessem a nove perguntas formuladas com a intenção de traçar o perfil dos alunos a partir de suas respostas (Vide Cap. III desta Parte).

Assim sendo, pode-se atribuir a característica de agilidade à aula "Preparando um informativo no computador" aos seguintes fatores:

- a) Interação conquistada pelos interlocutores: aluno e professor;
- b) Escolha do tema pelo aluno, mesmo com sugestão através de exemplos;
- c) O grau de afinidade de cada aluno com determinado tema interferiu na sua escolha;
- d) Expectativa em torno da aula no laboratório de informática;

e) O aluno sentiu-se um sujeito ouvido e compreendido.

Os fatores acima mencionados só vêm confirmar que uma aula para ser produtiva tem de levar em consideração: a necessidade de interação entre os interlocutores; a preparação da aula com objetivos definidos, com possibilidade de alcance dos mesmos; elaboração de recurso didático com linguagem acessível à faixa etária da clientela, e, finalmente, qualidade em apresentar o conteúdo da aula aos alunos, explicando e, sobretudo, procurando escutar.

No Capítulo III serão comentadas as respostas dadas ao questionário sócio-cultural, uma vez que será com base nessas respostas que se verifica o perfil do aluno da sexta série F (clientela que auxiliou como participante ativo no processo de produção de texto no computador como instrumento pedagógico) e serão analisados e comentados os textos produzidos (Cap. IV).

## CAPÍTULO III

### QUESTIONÁRIO SÓCIO-CULTURAL

Com a finalidade de traçar um perfil da clientela que frequenta a Sexta-série F do Colégio Coração de Jesus, elaborou-se um questionário sócio-cultural para os alunos, contendo nove perguntas. E com o objetivo de traçar o perfil da professora da turma e de especular sobre a maneira como se leciona a disciplina de Língua Portuguesa no colégio, entregou-se um questionário, contendo dez perguntas. Neste capítulo, estão descritos os resultados obtidos em ambos os questionários. Ressalta-se o fato dos questionários terem sido distribuídos no final da aula “Preparando um Informativo no Computador” e recolhidos na aula posterior, antes dos alunos se dirigirem ao laboratório de informática. Desta forma, os alunos e a professora da turma tiveram tempo para refletir sobre as questões e de respondê-las.

#### 1. Resultados do questionário respondido pelos alunos

O Questionário Sócio-Cultural aos alunos foi elaborado com o intuito de caracterizar a clientela que participou das aulas destinadas à viabilidade prática do projeto de dissertação de mestrado, intitulado "TEXTO, INFORMÁTICA E(M) INTERAÇÃO NA ESCOLA".

Através das respostas dos alunos ao questionário, verifica-se a influência da informática no dia-a-dia desses adolescentes e o quanto isso influencia na aprendizagem de língua materna, a partir da consideração de suas opiniões em relação à prática de leitura, de escritura, do ensino de Língua Portuguesa; a manifestação de experiência e visão de mundo dos alunos em relação à informática e ao uso do computador; e a apresentação, por parte dos alunos, em relação à resposta da questão nove do questionário, das dificuldades enfrentadas por eles na disciplina de Língua Portuguesa.

Com base nessas respostas, pode-se traçar um perfil dos alunos da Sexta-série F, a fim de considerar os pressupostos cognitivos (construção do sentido dos termos informática, computador e escola em relação à produção textual e à aprendizagem de língua(gem), além das experiências individuais dos alunos em relação à atividade proposta) envolvidos no processo, isto é, que bagagem significativa os alunos trazem para a escola em relação ao uso do computador em seu cotidiano, levando em conta, naturalmente, o conhecimento prévio do aluno quanto ao seu uso.

Para tanto, necessitou-se averiguar, através de questionamentos escritos (questões: um, cinco, seis, sete) quais experiências os alunos já possuíam em relação ao uso de computador, que trabalhos já tinham realizado, onde teria acontecido e desde quando os alunos convivem com a presença do computador, tanto em um contexto escola ou fora dela. E, ainda, averiguar (questões dois, três, quatro, oito e nove) o que os alunos acham de escrever, ler, das aulas e das dificuldades enfrentadas na disciplina de Língua Portuguesa.

Dos cinquenta questionários distribuídos à turma da sexta série F do CCJ, retornaram à professora pesquisadora quarenta e um. As perguntas apresentam características objetivas, escritas em uma linguagem clara e adequada à faixa etária da clientela, solicitando, por vezes, do aluno, uma justificativa a respeito da resposta dada, com a intenção de fazê-lo escrever e externar sua opinião.

Com o questionário, pode-se observar que se está lidando com adolescentes que: frequentam a escola no mínimo há dez anos; gostam de ler e de escrever; têm preferência por determinada língua estrangeira (inglês, por exemplo); utilizam o computador, seja em casa, na escola ou na casa de um amigo e, por consequência a *Internet*, desde a tenra idade. Na sua grande maioria, os alunos gostam de ler gibis porque são divertidos e de ler revistas de especialidades (vídeo game, informática, feminina) porque trazem informações "novas". Os alunos afirmam que escrevem por diversão. Quando acessam o computador, gostam de jogar, falar na *Internet* e de pesquisar nos *Site*. A maioria já redigiu textos de trabalhos escolares no computador. Os alunos afirmam que gostariam de escrever só no computador porque, quando escrevem à mão, ela dói. Apesar de a maioria dos alunos não afirmarem apresentar dificuldades na disciplina de Língua Portuguesa, observou-se que existem, sendo, os mais recorrentes, problemas de ortografia, principalmente, na acentuação de palavras.

O perfil da clientela, exposto acima, resultou da tabulação das respostas dadas ao questionário sócio-cultural, as quais são comentadas logo a seguir. Vale ressaltar que se optou por trabalhar com todas as respostas dos alunos, selecionando, por vezes, como exemplos, aquelas mais expressivas. São usadas tabelas para mostrar as respostas dos alunos para cada questão. As respostas são mantidas fiéis às que os alunos escreveram; optou-se por não nomear as respostas, a fim de não suscitar constrangimentos por parte das pessoas envolvidas no processo. As questões estão identificadas por letras de "a" a "i". Nas tabelas, entre parênteses, estão os números correspondentes à quantidade de alunos que optaram por determinada resposta. As tabelas são

numeradas de 1 a 7. Apresenta-se a pergunta, mostram-se os resultados nas tabelas e em seguida comentam-se as respostas obtidas.

a) Questão número um: *Com que idade você entrou na escola?*

As respostas dadas pelos alunos à questão 1 evidenciam que cerca de mais da metade dos alunos (38) entrou na escola com menos de quatro anos de idade. Veja tabela abaixo:

**Tabela 1 – Idade com que o aluno entrou na escola**

Idade	quantidade de respostas
menos de um ano	05
um a dois anos	18
três a quatro anos	15
cinco a seis anos	04
mais de seis anos	02
não respondeu	02

Resposta ao questionário sócio-cultural

O resultado mostra que os alunos freqüentam a escola há oito anos, subordinados a regras de "boa conduta" escolar e convivendo com outros sujeitos. Isso posto, observa-se que, desde bebês, os alunos dividem suas vidas com o contexto escola e o contexto família.

b) Questão número dois: *Com que periodicidade você costuma ler e que tipo de leitura você prefere: livros, revistas, gibis, jornais, etc.? Por quê?*

Os adolescentes pesquisados gostam de ler aquilo que lhes proporciona prazer e diversão, realizando a leitura informalmente, não tolerando ler por imposição – realização de uma ficha de leitura ou para interpretar um texto, por exemplo. Como gostam de ler por diversão e por prazer, o que mais aparece nas respostas dos alunos é a leitura, com certa freqüência, de "gibis" – leitura fácil, rápida e prazerosa, segundo os próprios alunos – conforme se verifica nas tabelas 2 e 3:

**Tabela 2 – O que os alunos gostam de ler, o que lêem e quando.**

GOSTA DE LER	O QUE COSTUMA LER	COM QUE PERIODICIDADE
sim	gibi	diariamente
34	17	04
	livros	por semana
não	13	06
06	revistas	por mês
	13	02
não respondeu	jornais	pouco
01	02	04
	outros	freqüentemente
	00	03
		não respondeu
		19

Resposta ao Questionário sócio-cultural



Na tabela 2 acima, nota-se que 34 alunos gostam de ler por diversão, para aprendizagem, para brincar e ficar informados, lendo geralmente vários tipos de leituras, sendo a mais apontada a leitura de gibis. O alto índice de ausências de respostas, em relação ao item “periodicidade”, denotam que os alunos não entenderam o que significa a palavra periodicidade.

Na tabela 3 abaixo, verificam-se as justificativas dos alunos sobre a questão número dois, ou seja, porque eles gostam de ler e porque não gostam, as justificativas são nomeadas pelas palavras “positivas” e “negativas”. Há um maior número de respostas positivas que identificam o prazer que o aluno sente ao ler livros de seu agrado e da sua escolha. Por outro lado, as respostas negativas deixam claro que gostar ou não de ler está intimamente relacionado com a prática dessa atividade desde criança. Na tabela abaixo, mantém-se a escrita fiel às respostas dadas pelos alunos.

**Tabela 3 – Justificativas a razão pela qual os alunos gostam ou não de ler**

POSITIVAS	NEGATIVAS
<p>a) Gosta porque:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Aprendem novas palavras</li> <li>2) Faz a imaginação viajar</li> <li>3) Gibis são divertidos</li> <li>4) A gente executa a leitura lendo um livro divertido.</li> <li>5) Livros são mais interessantes</li> <li>6) Quando estamos lendo, ao mesmo tempo estamos brincando.</li> <li>7) Prefere revistas de vídeo-game, porque as capas são mais chamativas do que a das outras revistas.</li> <li>8) Gosta de ver os assuntos nas revistas</li> <li>9) Lê gibis porque não tem muito tempo para gastar com leitura</li> <li>10) Gosta de saber de informação sobre o Brasil e sobre o mundo, por isso lê revistas</li> <li>11) Revistas trazem informações importantes.</li> <li>12) Gosta de ler gibis porque são mais legais.</li> <li>13) Quando começo a ler meus gibis ou livros tenho que ler até o final porque tenho curiosidade.</li> <li>14) Gosta de ler revistas porque informam as maiores novidades.</li> <li>15) Lê quando tem tempo e adora gibis e livros porque é uma forma de se aprender mais.</li> <li>16) Gosta de ler revistas para se divertir porque traz muitas reportagens a respeito de adolescência.</li> <li>17) quando tem tempo e vontade prefere revista porque gosta de ter comunicação deste tipo.</li> <li>18) quando tem tempo e vontade prefere livros sobre crianças que tem aventura. Lê porque acha que ajuda na escola.</li> <li>19) livros porque gosta de pesquisar e descobrir coisas novas.</li> <li>20) porque sempre contém algum assunto importante.</li> </ol>	<p>b) Não gosta porque:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) não gosta de ficar parado</li> <li>2) não lê quase porque não gosta</li> <li>3) não gosta de ler, porque não decora história.</li> <li>4) não gosta de ler porque não acha legal</li> <li>5) não costuma ler, mas prefere gibis</li> <li>6) não costuma ler muito, mas lê jornais e revistas. Porque não gosta de ficar quieto fazendo algo e porque não foi acostumado a ler.</li> </ol>

Respostas ao questionário sócio- cultural

Através das respostas à questão dois, na tabela 3, observa-se, ainda, que o adolescente entende que a leitura tem um papel fundamental para uma boa aprendizagem escolar. Mesmo lendo gibis, esse aluno está desenvolvendo um hábito saudável. Com o tempo, o hábito de ler vai levá-lo a ler outros textos e/ou outros livros de forma, também, prazerosa. A leitura abre os caminhos da reflexão sobre o texto e sobre o entendimento do seu conteúdo e, ainda, tem um papel fundamental no desenvolvimento da prática de produção textual, pois, ao acostumarem-se a ler, os alunos vão despertar para a necessidade de escrever sobre as reflexões da leitura do texto que fizeram, iniciando um processo circular onde quem muito lê, bem escreve, quem escreve, lê, e, assim, sucessivamente.

c) Questão três: *Você gosta de escrever? Por quê?*

Na tabela 4, as respostas à questão três mostram que em uma turma de cinquenta alunos, somente a metade considera "escrever" uma atividade prazerosa e possuidora de alguma finalidade. Quatorze desses alunos respondem que não gostam de escrever porque "dói a mão ou o braço"; e seis consideram que escrever é importante, mas não tanto assim. Observe-se a tabela 4:

**Tabela 4 – Os alunos e a escrita – Gostam ou não – Justificativas**

Respostas afirmativas
20
1) Escrevendo podemos aprender e ensinar e também nos comunicamos com várias pessoas
2) Se praticar cada vez mais a escrita nós podemos escrever bem.
3) Escrevo textos no computador, gosto de escrever porque exponho minhas idéias e pensamentos em um texto.
4) Porque auxilia a nossa coordenação.
5) Porque acho que escrever é muito importante.
6) Porque eu adoro ler e escrever é o que eu mais gosto.
7) Sim, para passar o tempo.
8) Sim, porque aprendo várias coisas.
9) Sim, pois posso me comunicar escrevendo e posso estudar e ser alguém.
10) Sim. Porque desenvolve o cérebro.
11) Sim, porque escrevendo eu aprendo.
12) Sim, pois assim invento minhas próprias aventuras ou um lindo romance.
13) Porque eu gosto de me expressar.
14) Sim, pois aprendemos a fazer redações ser um escritor e fazer outras coisas mais importantes na vida que podemos realizar.
15) Sim, porque nós descobrimos a capacidade que nós temos de descobrir novas coisas através de histórias, textos, perguntas, etc.
16) Porque gosto de escrever bobagens.
17) Sim, porque a escrita faz fazer letra legível.
18) Porque gosto de expressar o que penso.
19) Gosto porque é uma forma de controlar a coordenação motora.
20) Sim, porque estimula meu pensamento.
Respostas indecisas

- 
- 1) Tem dias que sim, mas tem dias que não. Porque tem dias que a minha mão tá preguiçosa.
  - 2) Mais ou menos.
  - 3) Mais ou menos, porque de vez enquanto cansa bastante.
  - 4) Depende, porque quando estou cansada não gosto de escrever, mas gosto de escrever quando não estou cansada.
  - 5) Mais ou menos porque as vezes cansa.
  - 6) Mais ou menos. Porque é cansativo, as vezes dói a mão, mais por outro lado é bom saber escrever.
- 

## Respostas negativas

14

- 
- 1) Não, pois as vezes cansa muito e a minha ortografia não é muito bonita.
  - 2) Não, porque cansa muito a mão.
  - 3) Não, porque cansa as mãos.
  - 4) Não. Pois cansa muito. E é chato.
  - 5) Não, dá caimbra.
  - 6) Não. Porque cansa muito.
  - 7) Não, porque não é legal e cansa a mão.
  - 8) Não porque dói meu dedo.
  - 9) Não. porque é muito chato.
  - 10) Um pouco, cansa a mão.
  - 11) Não, porque é muito cansativo.
  - 12) Não. Porque quando estou de mau mor detesto escrever quando tenho coisas novas ou estou de bem umor gosto um pouco de escrever.
  - 13) Cansa muito
  - 14) Eu não gosto muito de escrever, porque eu começo a ficar com o braço e a mão doída.
- 

Respostas ao questionário socio-cultural

Através das respostas afirmativas dos alunos, verifica-se que eles gostam de escrever porque: com a escrita as pessoas aprendem e ensinam; através dela todos se comunicam; quanto mais se pratica o ato de escrever, tanto melhor se escreve, além disso, escrevendo as pessoas podem expor suas próprias idéias, o que torna a escrita ou o ato de escrever muito importante para o desenvolvimento do cérebro e da coordenação motora; por intermédio da escrita, pode-se inventar as próprias histórias, descobrir formas diferentes de ver as coisas novas; assim sendo, escrever é um ato importante na vida porque através desse ato as pessoas aprendem a se expressar melhor, podem ter uma letra legível, e, fundamentalmente, porque, com o ato de escrever, abrem-se novos horizontes. Por isso, vale ressaltar que a função da escrita na escola é a de proporcionar ao aluno a possibilidade de manifestação da sua visão de mundo, das suas experiências, buscando interação com os novos conhecimentos construídos a partir da escola. Assim sendo:

A escrita não é apenas um objetivo de conhecimento na escola. Como forma de linguagem ela é constitutiva do conhecimento na interação. Não se trata apenas de “ensinar” a escrita, mas de usar, fazer funcionar a escrita como interação e interlocução em sala de aula, experienciando linguagem em suas várias possibilidades. (SMOLKA, 1988, p. 45)

Diante dessa observação, entende-se que a prática de produção de textos na escola precisa levar em consideração a interação entre os sujeitos envolvidos no processo, a fim de garantir a eficácia da aprendizagem, considerando, inclusive, a opinião do aluno em relação à atividade de escritura, mesmo que essa opinião seja negativa; só assim o professor tem condições de reconstruir a aula de forma a envolver todos os alunos.

Na tabela 4, observam-se, ainda, as respostas dos alunos que não gostam de escrever, cuja justificativa é, no mínimo, curiosa, pois adolescentes reclamam de dores nos braços, mão e dedos em pleno vigor da juventude. Esse fato leva a pensar que esses jovens precisam ser motivados a descobrir o real papel da escrita de textos na vida de cada um. Diante dessas respostas, verifica-se que em um total de quarenta alunos, cerca de quatorze reclamam de alguma espécie de dor quando escrevem; há de se procurar um diagnóstico com orientadores educacionais e com professores para se chegar a uma razão que denote tanta dor. Como não se pode diagnosticar de forma eficaz, vai aqui a chamada de atenção para o problema: Será que o fato de o aluno não gostar de escrever está relacionado com o desânimo em relação ao ato de escrever e copiar do quadro? Ou será que por se colocar em prática a redação de forma "forçada" por alguns professores de Língua Portuguesa, o aluno não esteja construindo certa barreira em não gostar de escrever? Afinal, qual seria a causa de tanta dor?

Não parece tão simples responder a essas perguntas, pois necessitaria de uma investigação mais apurada, através, quem sabe, de conversas mais aprofundadas com esses adolescentes. Embora não se responda tais questionamentos de forma mais eficaz, por eventual ausência de maiores detalhes, observa-se que ao lado de adolescentes que declaram sentir dores nas mãos ou cansaço quando escrevem, também há (e esses são maioria) quem goste de escrever e considere tal fato primordial para o seu desenvolvimento e fundamental para uma prática de boa ortografia.

Diante das respostas, resta ao professor de Língua Portuguesa estabelecer estratégias para motivar o aluno, a fim de conscientizá-lo de que escrever passa a ser muito mais que uma simples cópia de texto no quadro ou a escrita de uma redação de um tema qualquer. Escrever é uma atividade que pode se tornar prazerosa e muito importante para o desenvolvimento da capacidade de comunicação e de expressão de cada sujeito inserido em uma determinada sociedade. Produzir

textos é uma atividade fundamental para que o aluno expresse seus pensamentos, refletindo sobre o que o rodeia, sobre a vida, sobre o mundo em que habita, além de mostrar sua visão de mundo, seu modo particular de conceber a realidade. Escrever é mais do que uma arte; é uma necessidade, é um ato de expressão e manifestação da língua(gem) de um sujeito inserido em um contexto sócio-histórico-ideológico.

d) Questão quatro: *Você gosta das aulas de Língua Portuguesa? Por quê?*

As respostas a essa questão apresentaram um quadro não tão surpreendente assim, pois, em um total de quarenta respostas, dezenove responderam que gostam das aulas, onze acham que a aula é em geral boa, porém há dias em que são ruins; e onze não suportam e nem querem falar sobre a aula de Língua Portuguesa. Se mais da metade dos alunos não está contente com os moldes atuais de ministrar aulas da disciplina de Língua Portuguesa, considerando as respostas negativas e as que demonstram indecisão, há de se pensar que talvez algo tenha de mudar. Na hora dos alunos responderem porque não gostam da aula de Língua Portuguesa, a maioria das respostas são evasivas, pois os alunos relatam que a aula é difícil, que a matéria é difícil e que a prova também, sem, no entanto, demonstrarem o porquê, salvo uns que relatam ser difícil por causa das regras. Observem-se as respostas na tabela 5:

Tabela 5 – O que os alunos acham da aula de Língua Portuguesa

GOSTAM	TALVEZ	NÃO GOSTAM
1) Gosto de aprender e descobrir coisas diferentes.	19) Depende: nos dias que tem gramática eu não gosto, mas nos dias que tem redação eu adoro.	31) Porque é difícil.
2) Gosto porque acho que precisamos saber português, acho uma matéria legal.	20) As vezes a professora é chata	32) É uma matéria cansativa.
3) Sim, pois nela aprendo coisas necessárias para a vida.	21) porque não sou muito interessado nessa matéria	33) Não, porque tem muitas regras e é chato.
4) Sim, assim eu fico sabendo mais sobre o português.	22) gosto das aulas de português porque eu aprendo a ler e a escrever, mas não gosto das provas.	34) Não, porque tenho que escrever muito.
5) Sim, porque é muito importante as pessoas saberem ler, escrever, interpretar a nossa língua.	23) Um pouco, porque aprendo a minha língua, e porque não gosto de escrever.	35) Não, porque não gosto de trabalhos e de deveres.
6) Sim, porque eu gosto das aulas de redação.	24) Mais ou menos, porque tem aulas que são muito enjoadas.	36) Não, porque a matéria é muito chata.
7) Sim, porque nós sabemos como é importante aprender a Língua Portuguesa, para que o nosso dia a dia seja bem mais fácil.	25) Sim, menos quando a professora começa a explicar sobre verbos.	37) Não, porque ela é complicada, deveria ser mais simples.
8) Sim, porque nós podemos ser alguém na vida.	26) Mais ou menos, porque as vezes a aula é chata, e as vezes não.	38) Não, pois ela é muito enjoada e chata. E, além disso, muitas coisas que
9) Sim, porque eu gosto de me expressar.	27) Mais ou menos, porque algumas	
10) Sim, porque nós aprendemos a nossa língua.		
11) Sim, porque eu acho as aulas legais e interessantes e as professoras são super legais.		
12) Sim, porque sem ela não sabemos escrever, ler,		

etc.	matérias são muito difíceis.	aprendemos, nós não vamos usar no futuro. E se usarmos serão poucas vezes. Ex.: Verbo.
13) Sim, além de ser minha Língua Pátria, é uma matéria que aprecio muito pela diversidade de atividades criativas.	28) Um pouco, porque tem aulas que são legais e tem outras aula que estão chatas.	39) Não porque as provas são difíceis, a matéria é ruim, tem muito trabalho e ficha de leitura.
14) Muito. Porque acho muito interessante a Língua Portuguesa, pois além de ser uma língua difícil, ela tem muitos detalhes e eu adoro detalhes.	29) De algumas porque algumas é só ler textos e fazer exercícios, gosto de coisas diferentes.	40) Não, porque é difícil.
15) Sim, porque a gente aprende mais sobre nossa língua, falamos bem e sabemos escrever sem que haja erros.	30) Mais ou menos, tem matérias que são muito interessantes, mas tem outras que são muito cansativas, gosto mais de redações do que responder questionários de interpretação.	41) Não, porque aprendemos coisa inútil.
16) Sim, porque melhora minha caligrafia.		
17) Sim, porque assim eu aprendo a falar certo..		
18) - Sim, pois eu descubro mais mistérios da "Língua Portuguesa".		

Respostas ao questionário Sócio-cultural

Através das respostas à tabela 5, verifica-se que os alunos, que gostam das aulas de Língua Portuguesa, apresentam respostas completas, explicativas, demonstrando que querem aprender ainda mais (Ver respostas de 1 a 18). Nas aulas de Língua Portuguesa os alunos aprendem a ler, a escrever, a falar, a interpretar, a conhecer a língua, mesmo sendo esta uma língua "difícil" e "cheia de detalhes". Os alunos, que gostam das aulas de Língua Portuguesa, admiram-na e exaltam-na (Ver respostas 7, 10, 13, 14, 15, 18); os que ficam na indecisão fazem ressalvas (Ver respostas 19, 22, 23, 29, 30). Os que gostam mais ou menos, como se definiram cerca de quase metade da turma, relatam o que gostam, mas fazem ressalvas de forma crítica ao que não gostam (Ver respostas 6, 23 e 34 da tabela 5). Dentre o que esses alunos citam estão: gramática, redação, interpretação de textos e aulas teóricas (rótulos de chata, cansativa e enjoada). Um fato notado vai da observação de que o mesmo item detestado por uns, é praticamente admirado por outros e criticado por alguns, o que denota uma característica peculiar nesse grupo de alunos: o fato de ser uma turma heterogênea (Vide respostas 6, 23 e 34 da tabela 5). O que satisfaz um, pode não satisfazer outro, por isso qualquer atividade desenvolvida em um grupo com essa característica tem de levar em conta dois fatores: motivação e interação, a fim de despertar interesse e participação em um grupo tão eclético.

e) Questão cinco: *Já entrou em contato com microcomputadores? Quando e onde foi o primeiro contato com um computador: na escola ou fora dela? Justifique.*

Dos quarenta e um questionários sócio-cultural respondidos, apenas dois alunos relataram que não têm experiência com computadores. Dos trinta e oito que conhecem computador, vinte

alunos tiveram o seu primeiro contato com computadores no colégio; dezoito alunos tiveram seu primeiro contato com computadores em casa ou no serviço dos pais. Vinte e um usam computador desde a pré-escola e dezessete só usaram computador a partir dos sete anos de idade. Veja tabela 6 abaixo:

Tabela 6 – O contato com computadores

Tem experiência com computadores		Não tem experiência com computadores
38		
No colégio 20	Fora do colégio 18	
Quando teve o primeiro contato com computadores		
Na Pré-escola 21	Ensino Fundamental 17	

Diante das estatísticas apresentadas a partir das respostas dos alunos ao questionário, percebe-se que o colégio, para um parte dos alunos, tem um papel importante na divulgação das novidades que o advento da informática tem operado, através das aulas de informática no laboratório, como disciplina curricular (Vide Cap. II da I.<sup>a</sup> Parte). Além de propiciar o primeiro contato, a escola ensina a operacionalizar e a explorar a máquina. Através das respostas a essa pergunta, percebe-se que quase a totalidade da turma, com exceção de quatorze, (considerando os dez alunos que não responderam ao questionário e os dois alunos que afirmam não terem contato com computadores), estão em contato com computadores há mais de cinco anos. Esses alunos já convivem quase que diariamente com a informática e estão cada vez mais envolvidos por ela.

f) Questão seis: *Caso você tenha um computador em casa, responda: Com que frequência você costuma utilizá-lo e para qual finalidade? Justifique.*

A pergunta dirige-se aos alunos que possuem computador em casa, portanto, dos quarenta alunos que responderam ao questionário, vinte e oito possuem computadores em casa. Os alunos que não possuem computador em casa costumam utilizá-lo no laboratório de informática, quando da aula curricular na escola (uma vez por semana). Os alunos que possuem computador em casa costumam utilizá-lo de forma variada: para trabalhos escolares, para brincar com jogos e para acessar a *Internet*, tanto para conversar com outras pessoas, como para pesquisar algum assunto nos *Site*. Quanto a periodicidade: uns utilizam diariamente, outros algumas vezes por semana, outros quando sobra tempo, muitos não especificaram este item. Vide Tabela 7:

**Tabela 7 – Os alunos e o uso do computador**

- 
- 1) Frequentemente eu uso para fazer trabalhos, pesquisas, pois no computador tem sempre uma coisa para fazer e na maioria das vezes nós fazemos pra entregar ao professor.
  - 2) Eu uso todo final de semana para ir `a internet, falar com amigos.
  - 3) Uma vez por semana, eu uso ele para fazer trabalhos e para jogar.
  - 4) Três vezes por semana para trabalhos e brincadeiras.
  - 5) Só as vezes para jogar e para fazer trabalho. Porque eu gosto de trabalhos nele.
  - 6) Eu costumo usá-lo de manhã, pois estudo de tarde. Tenho finalidade de aprender e me divertir nele, porque eu gosto de usar o computador.
  - 7) Eu uso meu computador frequentemente, nos fins de semana eu brinco na internet, pois durante a semana tenho que estudar. E durante a semana faço os trabalhos de todas as matérias.
  - 8) Todo o dia para fazer trabalhos escolares e escrever contas. Gosto muito de trabalhar no computador, ele é muito útil.
  - 9) Eu uso o microcomputador quase todo dia, para divertimento, jogos e trabalhos.
  - 10) Quase todos os dias, jogar joguinho, fazer trabalhos, os trabalhos ficam mais bonitos e jogar é só um passatempo.
  - 11) Para jogos e trabalhos, porque tem muitas coisas de bom para trabalho lá e jogos, tem muitos jogos legais.
- 

Respostas ao questionário sócio-cultural

g) Questão sete: *Você já redigiu algum texto em um computador? Que tipo? Qual a finalidade? Na sua opinião o que facilita mais no desenvolvimento das idéias: a escrita à mão ou no microcomputador?*

Trinta e três alunos responderam que já redigiram algum texto em um computador. Os tipos de textos mostrados nas respostas dos alunos são em sua maioria trabalhos de aula, de pesquisa, redações e trabalhos para a disciplina de Língua Portuguesa, cartões do dia das mães, deveres de disciplinas variadas, trabalhos do colégio em geral. A finalidade dos textos digitados pelos alunos utilizando o computador foram: para a escola; para diversão; para o trabalho e a pesquisa ficarem mais bonitos, a fim de receber uma melhor nota; para aprender a digitar rápido. Na resposta à pergunta – *O que mais facilita o desenvolvimento das idéias, escrever à mão ou no computador* – cerca de vinte e seis alunos afirmaram ser no computador; observem-se as justificativas na Tabela 8 abaixo:

**Tabela 8– Produção de textos no computador**

- 
- 1) Facilita o trabalho, pesquisar na internet, trabalho mais organizado.
  - 2) É mais fácil e menos cansativo, além de ter a correção ortográfica que ajuda bastante.
  - 3) Pois não cansa tanto, quanto escrever à mão.
  - 4) No computador é melhor porque você tem que digitar letra por letra.
  - 5) Foi muito bom, aprendi muito.
-



- 
- 6) Facilita o desenvolvimento das idéias.
  - 7) Fica melhor
  - 8) É mais rápido para escrever.
  - 9) Pois quando crescer temos que saber digitar.
  - 10) Facilita pois podemos fazer pesquisas na internet.
  - 11) Sem dúvida o microcomputador, pois ele destaca os erros de português, não precisa fazer linha e nem margem.
- 

Respostas ao questionário sócio-cultural

Diante das respostas dos alunos, nota-se uma preferência em se utilizar o teclado e a tela, em detrimento ao uso da caneta/lápis e caderno/folha de papel. A novidade de se usar a máquina, sua facilidade de manuseio e, tendo em vista, o microcomputador apontar os erros, corrigindo-os, conforme programado, talvez sejam os fatores que referenciem a preferência dos alunos. Vale lembrar que essa pergunta foi respondida por alunos que utilizam freqüentemente o computador, denotando ser uma preferência de adolescentes que conhecem as facilidades da máquina. Entretanto, isso não pode significar o fim do caderno de anotações, mas, sim, uma tendência do jovem dos anos noventa de se integrarem ao mundo da informática, cultuando todos os seus conceitos e praticando-os.

h) Questão oito: *Se você pudesse escolher a língua materna, essa que você fala desde que nasceu, qual língua escolheria? Justifique.*

A pergunta oito tem por objetivo avaliar o grau de interesse dos alunos em aprender língua portuguesa como disciplina curricular, levando em consideração o pressuposto de os alunos, envolvidos com informática, interessam-se mais por aprender língua estrangeira. Os software mais utilizados na informática apresentam termos em língua inglesa e na Internet os comandos são expressos em linguagem computacional também com utilização de vocábulos em língua inglesa.

Dos questionários entregues, somente vinte e três apresentaram respostas a esta questão, sendo que treze optaram pela língua portuguesa, sete pela língua inglesa, três pela língua espanhola e uma pela língua alemã. Em um universo pequeno de respostas obtidas, a língua portuguesa esteve em destaque, considerando cada uma das línguas de opção. No entanto, ao se levar em conta todas as línguas estrangeiras, quatorze alunos optam por língua estrangeira, contra treze opções por língua portuguesa, sendo que das línguas estrangeiras a preferida é a língua inglesa. Não se tem a explicação do porquê do número pequeno de respostas a esse item, por isso, não parece ser expressiva a preferência ora colocada. As justificativas são variadas, como se pode observar:

- A) Sobre a preferência pela Língua Portuguesa observa-se que as declarações são de enaltecimento, demonstrando ser o aluno orgulhoso de aprender sua língua materna, e, ainda, o aluno considera que falar a língua dos seus familiares, torna-se mais importante do que qualquer outro fator na escolha de uma língua.
- 1) "Português eu gosto muito e tenho muito orgulho de minha língua."
  - 2) "Português é uma língua bonita e fácil de aprender."
  - 3) "É a língua que eu tenho, porque eu adoro Língua Portuguesa e se não existisse a Língua Portuguesa, eu iria escolher a língua espanhola."
  - 4) "Portuguesa, pois posso me comunicar com meus pais, amigas e fica mais fácil para estudar." -
  - 5) "A língua materna, pois não adianta eu falar inglês ou espanhol em todo o lugar, se a minha origem é brasileira."
- B) Sobre a preferência pela língua inglesa, observa-se que a escolha da língua ocorre em função de planejamento futuro, pressupondo o aluno que, para ele conhecer um país, é necessário conhecer sua língua e cultura. Nota-se, ainda, que a língua inglesa possui, na concepção dos alunos, status de língua universal, conhecida em todo o mundo, como uma língua fácil de aprender.
- 6) "Inglês, gosto muito de Inglaterra, planejo algum dia conhecê-la."
  - 7) "Pois assim, com o inglês, podemos nos comunicar com o mundo."
  - 8) "Língua Inglesa é a língua mais importante no mundo de hoje."
  - 9) "Inglês é melhor de aprender."
  - 10) "Inglês, porque quem não souber duas línguas hoje em dia, se dá mal."
  - 11) "Inglês ou espanhol porque a gramática é menos complicada do que o português."
- C) Sobre a língua alemã, observa-se que o aluno sente a necessidade de identificação com os laços familiares, com a origem da cultura de sua gente.
- 12) "Todas as famílias de meu pai falam alemão e quando pequena falava alemão."

D) Sobre a língua espanhola, observa-se que o aluno demonstra reflexão a respeito de se entender: para conhecer um país, necessita-se saber a língua que "eles" falam.

13) "Língua Espanhola, porque se um dia formos para um país estrangeiro, teremos que saber a língua que eles falam."

As respostas variam entre o patriotismo e o conhecimento da realidade de aculturação a que está submetida a sociedade, em função de se enaltecer o que é estrangeiro, em detrimento do que é nacional. As opções por uma língua estrangeira passam pela questão da funcionalidade e da necessidade, nos dias de hoje, de se aprender mais de uma língua. Embora pouco exploradas, as respostas denotam certa maturidade de conhecimento de visão de mundo, principalmente quando o aluno se refere à situação macrossocial, como, por exemplo, na sentença 10; essa sentença só será entendida quando contextualizada nos dias de hoje, em função do advento da informática e da dominação americana sobre o mundo, enaltecendo a língua inglesa, com "status" de língua universal. Só se pensa dessa forma em função de uma ideologia que prega ser o inglês uma língua mais fácil, mais sintética, mais cultural, uma vez que é o inglês a língua mais utilizada na informática, conforme já comentado no capítulo II da parte I desta dissertação, estereótipos criados a partir de um macrossocial que transcende os limites deste trabalho.

Entretanto, os alunos usam de critérios variados na opção por determinada língua de uso. Critérios esses que passam tanto pela identificação com seus laços de origem familiar, até a identificação com necessidade futuras de viagens, empregos, melhores condições de vida, diante de uma sociedade que estabelece a cada dia mais, a língua inglesa como a língua de alcance universal, em função, talvez, da informática e de sua influência. Porém, a língua espanhola também configura como uma segunda escolha, em função, quem sabe, da proximidade dos países e de suas culturas com a cidade de Florianópolis (visitas de argentinos e uruguaios na temporada de verão) e por influência do Mercado Comum dos países da América do Sul — Mercosul.

i) Questão Nove: *Qual a maior dificuldade enfrentada por você na disciplina de Língua Portuguesa? Justifique.*

Nas respostas dos alunos, as dificuldades enfrentadas na disciplina de Língua Portuguesa são variadas, prevalecendo dificuldades com a ortografia. Foram trinta e cinco as respostas obtidas; quatro alunos não responderam a essa pergunta, sendo que sete alunos não encontram dificuldade em estudar a língua portuguesa e vinte e oito apresentam. Dentre os assuntos que foram citados,

com certo grau de dificuldade, estão: a ortografia (o emprego da crase, a escrita e o falar em geral, o emprego do por quê), as regras gramaticais de uma maneira geral, verbos, interpretação de texto, redação, provas, ficha de leitura, deveres, pesquisa. Vejam alguns comentários:

### **Ortografia:**

- 1) emprego da crase. "É complicado mesmo. Até minha mãe se confunde, mas aos poucos eu aprendo!"
- 2) Ao falar. "Pois é muito difícil encontramos quem a saiba corretamente."
- 3) A escrita. "Porque a gente escreve muitas palavras de uma maneira e pronuncia de outra."
- 4) Os por quês. "Me confundo com os porquês, pois acho meio difícil, mas já estou me acostumando."
- 5) Ortografia. Escrever, por que eu troco muitas letras como ss, z, c, s, entre outras".
- 6) Ortografia. "As vezes em uma prova eu acerto tudo, mas na ortografia eu erro demais!!!"
- 7) "Erros de português, porque em todas as provas ou atividades estou cheia de erros em português, pois troco letras."
- 8) "Em algumas palavras" . "Lembrar palavras, porque eu fico confuso". "Porque é muito difícil certos itens da gramática"

### **Regras.**

- 9) "Decorar algumas regras porque a Língua Portuguesa tem muitas regras, você aprende uma hoje e mais cinco amanhã. Saber quando se usa estória ou história, ou saber quando se usa a ou à".

### **Provas.**

- 10) "Porque tem algumas que são muito difíceis e porque tem que estudar muito."

### **Verbos.**

- 11) "Porque é tudo muito parecido." "Fico com dúvida , às vezes." "Pois eu acho muito difícil gravar sua conjugação."

### **Deveres.**

- 12) "Poque não gosto de fazê-los."

### **Redação.**

- 13) "Porque eu não sou muito das idéias para redação."
- 14) " Porque não me dou bem fazendo isso."

### **Ficha de leitura e interpretação de texto.**

15) "Porque tem perguntas que eu não entendo."

16) " Porque tenho dificuldade em responder as questões interpretativas pelo texto".

17) " Sou muito desatenta"

### **Pesquisa.**

18)"Porque acho difícil, cansativo, me deixa com dor de cabeça."

Diante das respostas, não é de se espantar o fato de que os ditos "erros" de grafia são os que mais aparecem nos textos dos alunos produzidos em sala de aula, uma vez que nos textos produzidos no computador, muitos alunos utilizaram o verificador ortográfico, em função do próprio computador apontar a inadequação da grafia através de uma tarja vermelha sublinhando o vocábulo a ser alterado. Em função das respostas a essa questão apontarem para a premissa de que os alunos abominam cometer "erros" de ortografia, o que se nota é a dificuldade que o aluno tem em dominar as regras ortográficas de uma língua tão repleta de "senões". Outro ponto a favor dessa premissa está no fato de que os professores, geralmente ao corrigirem os trabalhos, os textos e as provas, têm o hábito de salientar o "erro", chamando a atenção do aluno, além de, em muitos casos, descontar pontos na nota. Qualquer professor, por mais experiente que seja, mesmo um linguista, adquire esse hábito desde o começo da sua carreira, não atentando para o fato de que esta prática provoque nos alunos uma certa aversão, pois ninguém gosta de ser corrigido, não é verdade? Não se está aqui advogando contra ou a favor de tal hábito, mas, sim, chamando a atenção para o fato de que esse hábito causa certa desmotivação nos alunos, quando afirmam que não gostam de gramática, de ortografia e de regras. Isso provoca, então, uma desmotivação em relação às aulas que tratam deste assunto, por isso a preferência pelo computador, uma vez que ele "corrige" os erros e "não deixa a professora saber ". O que se pode fazer, em virtude disso, talvez, é chamar a atenção do aluno em outro momento que não seja em uma prova; quem sabe em uma interação mais efetiva com os alunos, o professor não possa dialogar sobre as inadequações de forma a praticar exercícios de reescrita de palavras e de textos, a fim de motivar o aluno a procurar corrigir, ele mesmo, as inadequações que porventura cometa, sem, para isso, atribuir um dez ou um zero.

## 2. Resultados do questionário respondido pela Professora da turma.

As respostas da professora da turma ao apresentar sua opinião em relação ao uso do computador na escola, como instrumento pedagógico, denotam um professor preocupado em levar aos alunos, diariamente, uma aula bem preparada, construída com base na experiência individual de cada um.

Foram apresentadas à professora da turma dez questões, relacionadas com o computador e a escola, onde a professora mostrou-se bem sintonizada com as exigências da escola em um mundo cada vez mais informatizado. Abaixo, apresenta-se cada questão e as respostas da professora de forma resumida:

Questão um: *Como você vê a presença do computador na escola e seu uso na educação?*

A professora defende que "O computador na escola é uma ferramenta fantástica, desde que utilizada corretamente e bem direcionada". Para ela o computador é importante quando se utiliza a *Internet* para buscar informações, a fim de ampliar a capacidade de pesquisa do aluno, procurando sintonizá-lo cada vez mais com a realidade da sociedade. Nota-se que a professora procura desenvolver a pesquisa através do uso da rede *Internet* pelos alunos.

Questão dois: *Qual sua opinião a respeito dos temas educar para a informática e educar pela informática?*

A professora da turma considera que "educar para a informática é aprender a utilizar a ferramenta do computador de forma racional e prática". E educar pela informática é "ter o computador e suas possibilidades como ferramenta para alcançar o objetivo da Educação. Na sua opinião, a existência de alunos que decoram livros e tiram 10 nas provas estão com os dias contados. Não se compreendeu a analogia entre tirar dez nas provas com o uso da ferramenta computador; acredita-se que a professora poderia estar se referindo ao fato do aluno apreender informações de outra forma que não seja decorar; no entanto, tal observação só apresenta caráter especulativo. Segundo a professora, completando sua idéia sobre a nova postura do aluno frente às mudanças tecnológicas "terá futuro o estudante que souber lidar com imprevistos e se adaptar rapidamente às mudanças, fazer pesquisas e interpretar dados". Diante disso, percebe-se um professor preocupado com o futuro, em relação às mudanças que estão acontecendo com a postura do aluno frente à informação e à informatização.

Questão três: *Produzir textos em sala de aula é uma prática difundida em sua disciplina ou a produção de textos apenas ocorre como um meio de dar notas aos alunos? Ou seja, qual o objetivo da produção de textos na aula de Língua Portuguesa?*

A professora da turma respondeu que “a produção de texto é uma prática difundida em sala de aula para despertar no aluno o seu senso crítico, sua criatividade e sua intuição; principalmente que desenvolva paixão pelo aprendizado”. Porém, ela não entra em detalhes sobre que procedimentos são utilizados para alcançar os objetivos da prática de produção em suas aulas, deixando a resposta vaga quanto aos recursos didáticos utilizados para esse fim e que características tem a prática textual em questão.

Questão quatro: *Qual sua opinião sobre o papel do computador na escola, ele auxilia ou prejudica os adolescentes?*

A professora respondeu que “o computador não é um bicho de sete cabeças que vai desviar a atenção dos alunos e impedir que raciocinem. Uma vez que, para ela, quando o computador é “usado no momento certo e com exercícios específicos, pode se transformar numa boa ferramenta para aprimorar o conhecimento”. E a professora frisa que se torna importante saber utilizar o computador de forma produtiva”. Nessa resposta, observa-se que a professora considera o uso do computador na escola como uma ferramenta positiva, dependendo da finalidade da atividade. As idéias da professora estão em consonância com a pesquisa que se realiza; por esse motivo ela elogiou a iniciativa e apoiou em todo o momento as aulas realizadas.

Questão cinco: *O que é fazer uma boa "redação", quando você corrige os textos de seus alunos?*

Para a professora, uma boa "redação" é “quando o texto tem coerência, utiliza a gramática corretamente para se expressar e segue a orientação do trabalho proposto”. Aponta-se para a existência de roteiros em suas aulas de produção de textos. A professora considera que a criatividade é fundamental na elaboração do texto e, por isso, para ela, uma boa redação é aquela que faz despertar no aluno a paixão e o seu pensar de um modo mais livre, mais consciente e mais expressivo. Para a professora só se tem um bom texto quando ele apresenta clareza, organização e coerência ao expressar as idéias. Isso denota a ênfase que a professora faz ao conteúdo, em detrimento do gramatical; no entanto, o gramatical também torna-se importante, porém não é fundamental.

Questão seis: *Qual teoria de aprendizagem é adotada pela professora na preparação do conteúdo das aulas?*

A professora responde que é o método construtivista, na medida que sugere uma participação ativa dos alunos na construção do próprio conhecimento. “O importante é o professor orientar seus alunos, não dá respostas prontas e sim ajudá-los a encontrá-las”. O método construtivista é adotado no colégio onde se fez a pesquisa.

Questão sete: *Que concepção de linguagem está envolvida durante as aulas ministradas?*

A princípio essa questão não foi respondida pela professora. Houve uma indagação a respeito do que se tratava. Após uma conversa com a professora pesquisadora, a professora da turma respondeu que se enquadrava na concepção interacionista, explicando que era assim porque o aluno constrói seu conhecimento.

Questão oito: *Como se dá o ensino de Língua Portuguesa na escola?*

A professora responde que “os conceitos da disciplina são trabalhados utilizando materiais e informações do cotidiano e da vivência do aluno, como forma de motivá-lo”. Ela afirma que não há uma preocupação em ensinar formalmente aos alunos os conceitos gramaticais, uma vez que isso pode ser feito por meio de atividades que vão realizando. Explica que “os conceitos exigidos pelo programa de Língua Portuguesa são adaptados às atividades previamente planejadas, e que poderão sofrer alterações com a interação dos alunos, com suas contribuições advindas das informações diárias do seu meio”. Segundo a professora, as atividades são realizadas com base nos pressupostos de interação verbal e motivação. Referente à questão oito, verifica-se que a professora da turma grifa como “Importante” o fato de os conteúdos da disciplina serem repassados ao aluno como uma utilidade visível, como forma de tornar a disciplina “menos chata e entediante”, onde a motivação para o ensino da Língua Portuguesa deve ser orientado de forma a despertar a curiosidade natural da faixa etária em estudo. Por isso a professora diz que é necessário “fazer uso de atividades que falem a língua deles, pois deve-se considerar o aluno como participante ativo na construção do conhecimento.

Questão nove: *Qual o real objetivo do laboratório de informática e que tipo de atividade relacionada à disciplina da Língua Portuguesa você desenvolve?*

A resposta da professora demonstra que o laboratório de informática é utilizado como “nova concepção de ensino, tornando as aulas menos expositivas, proporcionando ao aluno uma atividade diferente, utilizando uma ferramenta tão comum no seu cotidiano”. A professora afirma que as



atividades são planejadas e direcionadas aos temas estudados na disciplina de Língua Portuguesa utilizando a *Internet* para explorar pesquisa e produção de texto com temas pré definidos; o que se confirma a partir das respostas dos alunos. Conforme informação da própria professora, no corrente ano, até a data em que a pesquisa foi realizada, ela não tinha levado os alunos ao laboratório, sendo que já estavam programadas três aulas, para a produção de textos e pesquisa em *Site na Internet*. Nos anos anteriores, a experiência em solicitar pesquisas pela *Internet* despertou nos alunos certo interesse, conforme diz a professora..

Por fim, na questão dez, indagou-se sobre: *Que recursos pedagógicos são utilizados nas aulas de Língua Portuguesa?*

A resposta foi a seguinte: Quadro de giz, retroprojeto, *Internet*, revistas, livros paradidáticos, livro texto e outros.

Observa-se, através das respostas da professora, que ela está em consonância com a evolução das teorias pedagógicas difundidas atualmente nas escolas, além de, também, advogar a favor de se intensificar a prática de produção e de reflexão de textos na escola, pois a professora privilegia a construção de conhecimentos, a produção de textos e a criatividade dos alunos, procurando levar em conta as experiências de mundo dos alunos. Ao observarem-se as respostas da professora da turma em relação a dos alunos, verifica-se uma certa semelhança, quanto ao levar em conta as experiências de mundo e proporcionar a pesquisa através da *Internet*.

A professora não apresentou, a princípio, uma concepção de linguagem, mas tudo leva a crer que ela trabalhe com a interação verbal, a partir da construção da língua(gem) e construção do conhecimento. Tanto a professora da turma quanto os alunos vêem no uso do computador uma ferramenta pedagógica, uma forma positiva de possibilidade de ensino, o que leva a pensar que mais do que nunca a informática está chegando à escola e seus conceitos tendem a uma reformulação de como garantir um ensino de qualidade e de como permanecer com o *status* de instituição fomentadora de conhecimento. O laboratório de informática e os microcomputadores ligados em rede pela *Internet* trazem o mundo para dentro da escola e abrem uma brecha para a atualização das práticas de ensino, procurando ver na informática uma possibilidade de ruptura e de reestruturação do "velho" ensino tradicional.

No capítulo IV relata-se como foi a experiência de se utilizar o computador como um instrumento pedagógico na produção de textos, além de apresentar a análise dos textos selecionados produzidos no contexto laboratório de informática e a análise dos textos produzidos no contexto sala

de aula; e, por fim, uma observação de estratégias utilizadas em cada momento de produção de textos, o que os distancia e o que os aproxima.

## **CAPÍTULO IV**

### **UMA PRODUÇÃO DE TEXTOS “DIFERENTE”**

#### **1. Preliminares**

Antes de se discorrer sobre Uma Produção de Textos “Diferente” (O uso do termo “diferente” corresponde a um atributo dado pelos próprios alunos à atividade realizada no contexto laboratório de informática), torna-se relevante apresentar algumas observações dos alunos quando escrevem sobre temas relacionados à informática e ao computador, a fim de verificar os pressupostos cognitivos – constitutivos do processo de produção textual, referente às idéias de construção de sentido, interpretação dos fatos realidade em relação ao tema e experiências individuais – na prática de produção textual através do uso do computador como instrumento pedagógico.

As observações foram extraídas dos textos produzidos no contexto sala de aula, mostrando que os alunos conhecem o computador, sabem utilizá-lo, usam-no com frequência, confirmando o resultado do questionário sócio-cultural.

O objetivo de se apresentar essa reunião de fragmentos, deve-se ao fato de se reforçar a hipótese de ser o computador um instrumento com utilidades pedagógicas, visto pelos alunos como um recurso positivo, auxiliando-os no que tange à realização de trabalhos escolares e à realização de pesquisas, com o intuito de aprimorar a aprendizagem e ativar o interesse em busca de novos conhecimentos, além de motivar a conhecer novas pessoas e novos horizontes. O fragmentos mantêm-se com a escrita fidedigna ao escrito pelos alunos, inclusive em sua estrutura gramatical, sendo apresentados, de forma didática, em três momentos: O que os alunos entendem por computador; o que os alunos acham a respeito do uso do computador; qual o papel da informática no mundo.

Os fragmentos extraídos dos textos dos alunos remetem a um sentido global – macroestrutura – qual seja: A Informática está presente no mundo e na escola como um avanço tecnológico e, quando a atividade, realizada no computador, apresenta objetivos bem definidos, pode contribuir de forma positiva para um ensino de qualidade.

Assim, pode-se dizer que os alunos entendem ser o computador: *“um bom equipamento para fazer comunicações”; “instrumento muito útil que conectado na Internet nos revela um mundo inteiro”; “é um modo de comunicação”; “Ele representa um grande avanço tecnológico mundial”; “É um meio de comunicação”; “Substituiu a máquina de escrever”; “O computador foi uma ótima invenção para fazer textos”.*

Além de conceituarem o termo computador, os alunos, em seus textos, qualificam a máquina através de atributos do tipo: *“O computador é super importante e inteligentíssimo”; “O computador ligado na Internet fornece coisas interessantes”; “O computador é prático, legal e importante”; “Com o computador podemos nos conectar ao mundo com apenas o apertar de uma tecla”; “Ele facilita as atividades”.*

Os alunos, em seus textos, ao se referirem ao computador como um instrumento útil, apontam suas diversas funções, sendo que em suas concepções, o computador serve para: *“... que a gente evolua na vida e na escola”; “Vários alunos como eu utilizam o computador para fazer todos os trabalhos possíveis, pois além de deixá-los mais organizados, deixa-os mais bonitos, com diferentes letras, cores, desenhos, etc.”; “O computador ensina...”; “Podemos conhecer o mundo com ele”; “O computador é muito útil para fazer trabalhos, jogar alguns jogos, conversar com amigos, conhecer novas pessoas, botar fofoca em dia”; “Com ele eu aprendo, me divirto e faço amizades, faço pesquisa e estudo”; “As respostas, na maioria das vezes, estão nele: trabalhos, jogos”. “Com o computador agente faz negócios, organiza contas, dívidas, organiza trabalhos; “...Serve para usar a Internet, viajar, brincando com jogos, cálculos”. “Serve para escrever, desenhar, fazer trabalhos, pesquisas na Internet, registrar acontecimentos”; “Posso fazer trabalhos e imprimi-los”.*

Por fim, os alunos acham o computador importante porque *“ele ajuda a desvendar vários problemas, algumas figuras, entre outras coisas, pois ele é super atual e ele é ótimo. Ele ensina e a gente aprende. Com ele aprendemos e conhecemos pessoas”.*

Tendo em vista o exposto, verifica-se que os alunos conceituam computador como um equipamento para comunicação; com isso, percebe-se que os alunos confundem computador e Internet. Eles concebem ser o computador um instrumento importante quando ligado em rede, na possibilidade de acessar a Internet. No entanto, faz-se necessário salientar que uma coisa é ter um computador; outra, é tê-lo ligado em rede. Uma pesquisa pode ser realizada através de um computador ligado à Internet, ou através de recursos como kit multimídia (Cd Room), por

exemplo; entretanto, trabalhos, textos e brincadeiras podem ser realizados em um microcomputador, sem esses componentes.

O fato dos alunos terem gravado o uso do computador como um meio de comunicação está relacionado à aula inaugural (relatada no Cap. II da II.<sup>a</sup> Parte), quando mostrou-se que, além da existência de meios de comunicação tradicionais como televisão, telefone ou carta, o computador ligado em rede é um moderno meio de comunicação, podendo conectar uma pessoa a qualquer ponto do planeta, através da *Internet*.

Algumas respostas dos alunos deixam claro que o computador ensina; porém, vale aqui um questionamento: Em que momento é possível a máquina ensinar uma pessoa e como isso pode acontecer, se é que pode? Essa é uma pergunta bastante complexa. Entretanto, pode-se levar essa questão mais seriamente, quando se entende esse fato como uma possibilidade de se acessar via *Internet* uma *homepage* com as mais variadas possibilidades de informações, a ponto de se apreender algum conhecimento; ou ainda, utilizando um *Cd Room* para acessar diferentes programas, como: enciclopédias, dicionários, jogos, ou todo e qualquer *Software* que possua uma finalidade educativa. De uma forma ou de outra, os alunos afirmam que aprendem com o uso do computador e, principalmente, com o uso da *Internet*, pois através desses recursos há uma possibilidade de se ampliar a visão de mundo e de adquirir novos conhecimentos, desde que bem orientada a pesquisa; além do mais, isso só vem a reafirmar a hipótese de ser o computador um instrumento pedagógico de reforço, comparado a uma enciclopédia.

Nos fragmentos abaixo, observa-se que os alunos opinam sobre o uso do computador e afirmam que o computador é útil, importante e necessário no seu dia-a-dia. As respostas confirmam a hipótese de que a interação do adolescente com o mundo da informática (*Internet* e computador) está cada vez mais acentuada e transformando o computador, principalmente ligado em rede, como fonte de conhecimento, de diversão e de auxílio pedagógico. Abaixo, fragmentos dos textos dos alunos que confirmam a hipótese acima:

1. O computador é a maior invenção já inventada pelo ser humano, eu acho que o computador é essencial para o planeta.
2. Com o uso do computador me sinto mais acompanhada porque, se eu errar em alguma palavra, o computador me corrige e eu tenho mais opção de desenho e algo mais.
3. Eu acho o computador um ótimo de escrever, pois eles trocam a cor das letras, você pode colocar efeito nas palavras.
4. O computador na vida das pessoas, inclusive na minha, tem uma utilidade muito grande. Ele nos ajuda a fazer trabalhos, amigos, brincadeiras, etc.
5. O computador, para mim, foi um dos melhores acontecimentos deste século.

6. Os computadores sempre serão a chave de uma grande porta para a vida de cada um. Ajudando na escrita, ele, às vezes, desenvolve a função de ser uma grande janela para um mundo diferente.
7. O computador já me ajudou muito, até na escrita de palavras e produção de textos. É que quando escrevemos uma palavra errada, ela é sublinhada, se apertarmos um dos botões do "mouse", ele mostra a palavra certa, então, não fica um texto cheio de erros e também não cansa as mãos.

Nos fragmentos, revelam-se as opiniões positivas dos alunos em relação ao uso do computador, onde se verifica a "paixão" pelo computador e pela *Internet*, como algo vital, segundo os alunos, para o bom aprendizado. A influência da informática na vida social se reflete na escola e impetra à máquina um *status* de soberana; nota-se tal fato também no que foi relatado pela professora da turma (Cap. III, item 2). O *status* da máquina não está em apenas ser "moderna", mas pelo fato de ter características de "agilidade", "sofisticação", e, principalmente, de "correção de erros ortográficos". Boa parte dos alunos considera bastante útil e prático a autocorreção dos *Software* de edição de textos, pois, *realizar um trabalho de Língua Portuguesa em um editor de texto que corrige "erros" de ortografia, facilita a vida e ajuda na nota* (refletem alguns alunos).

Recentemente, profissionais ligados ao estudo da informática têm aprimorado os *Software* que visam à correção gramatical de forma mais sofisticada. Quando, em um futuro próximo, os computadores forem mais populares e fazerem parte incondicional da vida de grande maioria dos cidadãos e os *Software* apresentarem a correção de toda a estrutura gramatical de uma língua (língua artificial), o que restará aos profissionais da língua(gem) ensinar na escola?

Com base nas reflexões teóricas do Cap. III, itens 2 e 3 da I.<sup>a</sup> Parte desta dissertação e em relação ao exposto acima, conclui-se que não há o porquê de se esperar um futuro que bate à porta cada vez mais próximo e, sim, tomar uma atitude. Talvez, esteja na hora de se questionar a excessiva abordagem gramatical no ensino da língua(gem), abrindo maior espaço à criatividade e à reflexão, principalmente, através de motivação, com o incentivo à prática de produção e criação diversificadas, intensificando a cultura, a arte, a poesia, a literatura, em vez de se enaltecer a gramática. Ou seja, a aula de Língua Portuguesa precisa dar ênfase a práticas que estimulem a criatividade do aluno, seu lado artístico, seu lado escritor, seu lado de bom leitor; reforçando a prática de leitura, de entendimento e de produção de textos, baseada na reflexão e no pensar o mundo através da língua(gem). Com base nessas reflexões, lembra-se aqui Possenti (1996, p. 84):

Não se trata de excluir das tarefas da escola a reflexão sobre a linguagem, isto é, a descrição de sua estrutura ou a explicitação de suas regras, tarefas essas que estariam incluídas nas definições [...] de gramática. Trata-se apenas de estabelecer prioridades, deixando claro que não faz sentido, dado o objetivo da escola, descrever ou tentar sistematizar algo de que não se tenha o domínio efetivo.

Tendo em vista o exposto, diante da realidade do advento da informática, a escola, em pleno final de século, precisa redimensionar o seu papel como mantenedora de sistematização do conhecimento, buscando em novas práticas de ensino um denominador comum para o aprimoramento de suas estruturas, encarando a necessidade de auxiliar a nova geração a desenvolver e aprimorar a capacidade de reflexão, criação e de construção do conhecimento. Assim sendo, retoma-se Possenti (1996, p. 95) quando diz que:

*Deveria ter ficado claro nas entrelinhas que as sugestões se resumem a uma única grande idéia: fazer com que o ensino do português deixe de ser visto como a transmissão de conteúdos prontos, e passe a ser uma tarefa de construção de conhecimentos por parte dos alunos, uma tarefa em que o professor deixa de ser a única fonte autorizada de informações, motivações e sanções.*

O autor advoga a favor de um ensino que priorize práticas que levem o aluno a construir seus conhecimentos, sem precisar decorar regras gramaticais prontas; isso remete aos depoimentos dos alunos quando da resposta ao questionário sócio-cultural (Questão nove), onde se verificam que as dificuldades dos alunos, em relação à disciplina de Língua Portuguesa, referem-se ao uso de regras gramaticais.

Na pesquisa, tenta-se trazer para a atividade de produção de texto, na aula de Língua Portuguesa, um pouco da realidade vivida pelos adolescentes no seu dia-a-dia, em busca de uma interação mais efetiva entre a escola e a realidade social. No entanto, torna-se natural um questionamento: Como garantir à pesquisa atributos de uma prática pedagógica eficaz e como realizar a atividade ora proposta no dia-a-dia da escola e mesmo na aula de Língua Portuguesa? Tal questionamento é viável na medida em que se faz aqui um recorte dentro de um todo, que é a prática diária de construção de conhecimentos na escola. Por isso, sabe-se que não se pode usar o computador a todo o momento e para todas as atividades relacionadas à aula de Língua Portuguesa, o que seria um contra-senso, mas, sim, levar em conta a possibilidade de utilizá-lo como mais uma opção de recurso pedagógico para transformar a aula em um momento de construção e de produção de texto, com objetivos bem definidos, a fim de garantir a eficácia do processo de aprendizagem no tocante à língua(gem) e sua manifestação escrita..

Como exemplos de práticas que envolvam o aluno, a aula de Língua Portuguesa e o computador podem-se citar:

1. Confeccionar um Jornal da Turma, com o objetivo de trabalhar a expressão e a língua(gem), na prática de produção escrita e oral; propondo a produção do texto escrito e a apresentação oral do trabalho para a classe, além da possibilidade de realização de uma exposição desses trabalhos no mural da escola;
2. Treinar as habilidades de modalidades de expressão de linguagem informativa, apelativa, expressiva, através da produção textual em forma de propaganda, com a confecção, elaboração do texto e ilustração do mesmo, a fim de desenvolver a expressão escrita e oral;
3. Produzir cartões com mensagens, no desenvolvimento de habilidades de manifestação da linguagem em estilo poético, na comemoração de datas festivas, como, por exemplo: Dia das Mães, Dia dos Pais, Natal, Ação de Graças, Aniversário do Colégio, Aniversário da Cidade, Independência do Brasil, Copa do Mundo de Futebol, Olimpíadas, etc, com o objetivo de motivar o lado artístico e poético do aluno, através de sua expressão escrita;
4. Propor atividades de pesquisa, dependendo da data comemorativa ao longo do período letivo, sobre temas como: folclore, história do Brasil, celebridades, música, literatura, teatro, através do acesso à *Internet*; com o objetivo de motivar e desenvolver habilidades de pesquisa e de leitura do aluno;
5. Trabalhar a criatividade do aluno, propondo atividades de produção de texto, com o objetivo de motivar o senso crítico do aluno em relação a assunto veiculado pela mídia, sendo a escolha a critério do aluno.

As atividades acima e a prática de produção de um informativo só são possíveis de serem bem sucedidas, quando cada atividade desenvolvida, através do uso do computador e da *Internet* como recursos pedagógicos, são motivadas em sala de aula, a fim de que o seus usos possam contribuir para o aprendizado do aluno, uma vez que não adiantaria levar o aluno em qualquer dia para fazer uma atividade aleatória, sem uma motivação alicerçada em objetivos de aprendizagem bem definidos, o que requer da equipe pedagógica da escola um planejamento educacional prévio.

Assim, reafirma-se a questão de que praticar a cultura da interdisciplinariedade transforma a escola em “locus” de construção de conhecimentos, buscando-se no processo de aprendizagem motivação e interação entre os sujeitos envolvidos, construindo uma prática de produção, por exemplo, com objetivos bem definidos, em um momento de aprendizagem, procurando levar em consideração as experiências de mundo dos alunos.

Com efeito, busca-se, nesse relato, uma proposta de motivar a criatividade, ou seja, mostrar que os alunos conseguem realizar uma atividade a partir de suas experiências, através de um



processo onde a motivação e a interação entre os sujeitos envolvidos no processo tornam-se uma constante. O texto produzido, além de mostrar certo grau de criatividade, mostra-se rico em conteúdo, lembrando em certos momentos outros textos e a própria experiência do aluno. No interdiscurso veiculado nos textos, de cada dupla participante da aula no laboratório, aparecem as marcas dos pressupostos cognitivos e contextuais (textos da *Internet*, experiências vividas pelos alunos, conhecimento prévio a respeito de uma cidade, um time de futebol, sobre um livro lido, site acessado na *Internet*, etc); além disso, pode-se mostrar, ainda, nos textos do contexto sala de aula analisados no item 4 a seguir e nos fragmentos abaixo, o quanto os alunos demonstram sua visão de mundo sobre o papel da informática na vida social:

1. A informática será uma coisa extraordinária, pois vai ter tudo no computador. Até as aulas normais (História, Matemática, etc) serão nos computadores, e serão mais legais. Já a informática nos dias de hoje é menos rica em detalhes...
2. A informática tem um papel muito bom e necessário para o planeta, até para trabalhar precisa-se da computação, hoje em dia só com informática a pessoa se dá bem na vida, porque tem acesso com o mundo e arranja muito mais informação.
3. Em um futuro não muito distante as escolas já não mais serão com uma professora e vários alunos um atrás do outro; serão vários alunos cada um com seu "notebook" que estarão ligados por uma rede central.
4. A informática tem um importante papel no mundo pois hoje em dia tudo é controlado por computadores: grandes fábricas de todos os produtos, lojas, shopping, etc.
5. Informática, o seu papel no mundo é facilitar o dia-a-dia de trabalhadores, estudantes, etc.
6. Com a informática as pessoas aprendem de um jeito mais divertido e sem aquela mania de falta de vontade para escrever e desenhar.
7. Basicamente tudo, pois a informática já se tornou parte da vida de muitas pessoas. E cada vez mais ela está evoluindo.
8. Com a informática nós podemos saber o que está acontecendo em outros países e até falar com pessoas que nem conhecemos.
9. O papel que a informática tem neste mundo é de organizá-lo, pois com a informática acho que acabará com a bagunça deste mundo.
10. A informática foi um grande acontecimento na vida das pessoas, pois facilitou muito, além de ser demorada como a escrita, não cansa tanto.
11. A informática é um excelente meio de estudo, comunicação e diversão. Tem o objetivo de fazer comunicações pelo mundo.
12. A informática tem um grande papel no futuro, pois cada vez mais pessoas vão obtendo computadores e Quando você quer um emprego a maioria exige curso de informática.
13. O papel da informática é fazer com que todos saibam usar o computador e seu programas e fazer as escolas trocarem o lápis e o papel pelo computador.
14. A informática tem como função levar às pessoas a estudar e se comunicar mais.

15. A informática no mundo de hoje é uma ferramenta que está presente em toda a caixa de ferramentas. Ela tem o papel de ajudar o mundo de hoje a se transformar no de amanhã.).

Nas respostas acima, observa-se que os alunos assimilam a noção de ser a informática uma realidade próxima do seu dia-a-dia. Eles refletem que a "escola do futuro" será diferente do que se conhece, em função do uso do computador em todas as disciplinas, como substituto das práticas pedagógicas atuais. No entanto, os alunos afirmam que o acesso ao computador e, por consequência, à informática, hoje, não é tão fácil assim, em função do poder aquisitivo da maior parte da população. Também, nota-se que eles consideram "saber informática" e "saber usar o computador" importantes para uma futura ascensão profissional. A informática, para os alunos, tem como características: ser uma aula agradável; estreitar laços (*Internet*); organizar o mundo; promover comunicação; proporcionar a evolução da sociedade – conceitos que levam em conta tanto o papel da informática na escola como disciplina curricular, como o papel da informática como a ciência da computação. Dessa forma, percebe-se que os alunos convivem com a informática e sabem de sua função no mundo, através do uso do computador.

No item 2, a seguir, aborda-se a produção de texto no laboratório de informática, considerada pelos alunos como sendo uma aula "diferente"; no item 3, abordam-se peculiaridades sobre o texto produzido no computador e analisam-se os textos produzidos pelos alunos no contexto laboratório de informática; no item 4, verificam-se, nos textos produzidos na sala de aula, como avaliação final das atividades do projeto, as opiniões e visões de mundo dos alunos em relação às respostas do roteiro de produção; no item 5, mostram-se as estratégias e as peculiaridades entre as produções nos dois contextos, em relação à confirmação das hipóteses da pesquisa; e encerra-se este capítulo com a avaliação final das atividades, através dos depoimentos dos alunos, da professora da turma e da monitora do laboratório de informática.

## **2 Uma Produção de Texto "Diferente" – No contexto Laboratório de Informática**

A proposta de realizar uma aula de produção textual "diferente" da prática de sala de aula, como se conhece, está relacionada à proposta de construir um processo de produção textual tendo por alicerces: motivação e interação, levando em conta os pressupostos cognitivos e contextuais (conhecimento prévio sobre a informática e o uso do computador, como observou-se nas preliminares deste capítulo) em um contexto situacional favorável ao uso do computador como

instrumento pedagógico de auxílio positivo, com objetivo de: motivar o aluno a produzir textos com certo grau de criatividade, sem ficar preso a modulações de natureza formal, através de interação comunicativa – diálogo – entre os sujeitos envolvidos no processo de produção e a interação com a máquina e suas ferramentas.

Além disso, a proposta de realizar uma aula de produção textual “diferente” da prática de sala de aula está, também, relacionada com a necessidade de trazer do cotidiano dos adolescentes um pouco da realidade por eles vivida em relação ao uso do computador, com o intuito de motivá-los na aula de Língua Portuguesa. Conforme o exposto no Cap. II da I.<sup>a</sup> Parte da dissertação e tendo em vista o objetivo geral da pesquisa, entende-se que usar o computador como um instrumento pedagógico na produção textual pode ser uma possibilidade de incrementar a aula de Língua Portuguesa.

Por que foi uma produção de texto diferente? A resposta está na inovação da prática de interdisciplinariedade entre Língua Portuguesa e Informática, com a utilização do computador como recurso pedagógico na produção de textos, utilizando teclado, mouse, vídeo e o processador de texto, em vez de folha de papel e caneta. A aula realizou-se no laboratório de informática, em vez de ser na sala de aula, como se conhece. Tentou-se realizar uma prática de produção de texto que despertasse, no aluno, criatividade, a partir da utilização de recursos nem sempre disponíveis para esse fim. Mesmo com a utilização de um roteiro, a criatividade foi respeitada, uma vez que houve apenas delimitação de parte da estrutura do texto a ser elaborado, sem com isso limitar o uso de recursos disponíveis no *Software*. Para um melhor desempenho do aluno, o uso da *Internet* durante a produção foi excluída, com o objetivo de não se obter nada pronto que não fosse da capacidade produtiva do aluno. Essa aula, diferente das anteriores, foi filmada em fita de vídeo, para uma posterior avaliação do comportamento dos alunos durante a aula, uma vez que as professoras estariam bastante ocupadas orientando os alunos. No laboratório de informática estavam presentes a monitora responsável pela aulas, na disciplina, no período vespertino, a jornalista com a filmadora, a professora da turma e a professora pesquisadora. Os turnos da aula foram divididos entre a monitora, quando se tratava de atividade relacionada ao uso do computador e do *Software*, e entre a professora pesquisadora, quando da explicação da atividade relacionada à confecção do informativo.

Brevemente, relata-se como tudo aconteceu.

Quando se adentrou à sala da turma da sexta série F, percebeu-se uma alegria real nos alunos, que já estavam com seu material escolar guardado e prontos para irem ao laboratório de

informática, conforme havia sido combinado anteriormente. Houve a entrega por parte dos alunos dos questionários sócio-cultural à professora pesquisadora, em seguida, os alunos foram chamados em dupla para que se dirigissem ao local da aula. Ao chegarem no laboratório, os alunos sentaram dois em dois, frente a um microcomputador. O computador havia sido previamente preparado pela monitora e já se encontrava aberto no processador de texto. Próximo ao teclado havia sido colocado (pela professora pesquisadora) um papel de formato pequeno, que consistia em um roteiro (Anexo II, item 7).

Solicitou-se aos alunos que lessem o roteiro. Em caso de dúvida chamar uma das professoras presentes. No quadro branco do laboratório, a monitora da turma também fez um resumo dos passos que os alunos deviam seguir, tendo em vista ser essa a prática mais comuns nas aulas de informática, a fim de, segundo a monitora, evitar uma turbulência na aula, em função de se trabalhar com turmas de quarenta a cinquenta e cinco alunos, na sua grande maioria.

Os roteiros (Anexo II, item 7 e 8) tinham a finalidade de orientar os alunos quanto à possibilidade de estrutura de um informativo, sem, contudo, ter a função de cercear a criatividade, uma vez que seriam os alunos que realizariam as atividades, sem uma maior interferência das professoras. Conforme já mencionado, o tema havia sido previamente escolhido pelos alunos de forma espontânea. As duplas foram organizadas tendo por critério a afinidade do tema escolhido; o editor de texto apresentava-se em uma tela em branco com uma série de botões a serem ou não acessados pelos alunos, a partir de se levar em consideração a experiência com computadores de cada aluno ou de cada dupla; assim sendo, os alunos tiveram cerca de noventa minutos para desenvolver o tema escolhido, e, posteriormente, uma aula de quarenta e cinco minutos para a revisão e impressão em folha de papel do texto produzido.

No primeiro turno da aula, a monitora do laboratório explicou o que tinha de ser feito: a) olhar o roteiro e ler com atenção; b) fazer um informativo elaborado e coerente; c) escrever um texto que despertasse prazer quando de sua leitura; d) acreditar que são alunos capazes e geniais; e) antes de fazer qualquer ação, colocar o cabeçalho e o rodapé, escrevendo os nomes, a série e o tema do trabalho.

Logo a seguir, a professora pesquisadora tomou o turno da aula e sugeriu que os alunos puxassem pela memória os temas que iriam relatar no informativo; solicitou que recordassem do conteúdo ministrado nas aulas anteriores e o que havia sido lido por eles em casa — jornais, revistas, livros e *Internet*. Salientou-se aos alunos que era necessária concentração a fim de instaurarem uma interação comunicativa com o colega ao lado para comentarem e refletirem sobre

o tema escolhido, desta forma conseguiriam realizar a atividade de forma produtiva. Após essa breve intervenção/interação/motivação, os alunos organizaram-se em frente ao computador, começaram a conversar somente com o colega ao lado e a interagir com a máquina.

Nesse contato inicial com o computador não houve grandes dificuldades para a maioria dos alunos, pois boa parte deles dominava o que tinha de ser feito — entendiam os termos "clicar", "dar um tab", "digitar", "acessar menu arquivo em salvar como", "optar por menu exibir opção cabeçalho/rodapé". Uns olhavam para o teclado quando digitavam, outros solicitavam repetição do comando proferido. Entretanto, os alunos do segundo grupo consistiam em minoria, pois, o que se verificou foi uma boa interação entre o aluno e o computador. Os que não dominavam o assunto, eram auxiliados por aqueles que sabiam e tinham mais prática em utilizar o computador. Após a intervenção da professora pesquisadora, os alunos sentiram-se à vontade; já com a situação instaurada, começaram a seguir os roteiros e continuaram o processo de produção.

Dessa forma, então, solicitou-se aos alunos que fizessem um informativo, com o formato que lembrasse estrutura de um jornal. Como todos conheciam o formato em colunas de um texto de jornal, não houve qualquer problema nesse momento.

Após o diálogo inicial entre as duplas, os alunos começaram a produzir o texto: olhos na tela e mãos no teclado/mouse. Primeiro os alunos deram o título, formatando-o. De formatos variados, os títulos apresentaram-se coloridos, fontes diversas, e com características de letras comuns a textos publicitários. Percebeu-se que o aluno detinha o domínio do mouse, o domínio do teclado e o domínio de acesso às possibilidades de formatação oferecidas pelo editor de texto, sem solicitar intervenção das professoras para tal escolha.

Cada aluno da dupla se revezava no uso do teclado/mouse, sendo que o trabalho era realizado tendo por base o diálogo e a interação aluno/aluno/computador. Percebeu-se que os alunos clicavam em janelas não solicitadas para incrementar o texto (arquivo/visualizar o texto, arquivo/inserir/figura/clipart), a fim de buscar a melhor formatação do seu texto. Durante todo o processo houve interação entre os alunos que formavam as duplas na concentração de esforços para a produção do texto, discutindo o conteúdo, a estrutura, a apresentação do informativo. No rosto de cada um, havia um sorriso, uma satisfação, através do diálogo e da interação com o outro e com o computador.

Interessante observar que, na grande maioria dos textos produzidos, havia mais de um subtítulo, sendo que cada membro da dupla digitava uma parte desses subtítulos, realizando a atividade em conjunto o tempo inteiro, compartilhando o uso do computador.

A orientação dada pelas professoras, limitava-se a comentar e/ou discutir sobre o conteúdo com a dupla de alunos, sanar dúvidas de ortografia e, por ventura, dúvidas sobre as ferramentas disponíveis no *Software* utilizado.

Os alunos procuraram fazer primeiramente o texto; depois procuraram uma figura ou um objeto que ilustrasse o conteúdo do seu texto; para tanto, foram liberados os usos dos *Software* "print artist", "clipart", "paint brush" e "kid pich", os dois primeiros com figuras prontas e os últimos exigiam que o aluno desenhasse a figura desejada.

Observou-se que o contato das mãos do aluno com o teclado e com o mouse deu-se de forma natural, sem problemas ou traumas, o que denota a facilidade do aluno em utilizar os componentes do computador. Os alunos se concentraram na tarefa de tal maneira que a aula passou rápido, leve, descontraída e produtiva. O texto saía com frases feitas e com pontuação, mostrando curiosidades sobre os conteúdos abordados e um estilo próprio de apresentação/formatação. Verificou-se, em função disso, uma sintonia, a partir da interação do homem/homem e do homem/máquina/homem.

Alguns textos fluíam mais rapidamente; outros, nem tanto, em função do domínio do instrumento. O trabalho foi recompensador, tendo em vista ser reconfortante ver adolescentes envolvidos com uma atividade de língua(gem) e de produção textual, entretidos na atividade realizada, sem ao menos denotar cansaço ou monotonia, o que leva a alguns comentários (professora pesquisadora):

- a) Deixou-se o aluno como produtor e não como mero espectador;
- b) A experiência de criar na tela em branco, torna-se mágica;
- c) O trabalho de produção do texto propiciou, para algumas duplas, a possibilidade de desenvolverem o lado artístico, através da utilização do *Software* de desenho.
- d) A atividade foi realizada em conjunto — Às vezes quatro mãos ou três tocavam ao mesmo tempo o teclado e o mouse.

Assim, perguntou-se aos alunos o que acharam mais difícil em todo o processo. A resposta foi: *O mais difícil era inventar o texto, pois a história foi tirada da cabeça de nós dois.*

No final, quando faltava pouco para o término da aula, explicou-se que a aula seguinte também seria no laboratório de informática, a fim de se revisar o texto e dar os últimos retoques. Com isso, a alegria dos alunos contagiou as professoras presentes, dando a certeza de que a aula alcançou seu objetivo de forma satisfatória e que há grande possibilidade de transformar a aula de

Língua Portuguesa em uma aula agradável, interativa, produtiva e de qualidade, utilizando o computador como instrumento pedagógico.

A atividade final daquela aula seria salvar o texto, através dos comandos: 1 *click* em arquivo, salvar, info.doc. Todos realizaram, sem problema, o solicitado.

Sobre o conteúdo dos textos produzidos, vale ressaltar que: o nível de informação foi satisfatório, os alunos leram informações sobre Florianópolis, sobre futebol, sobre capoeira, sobre os livros, sobre o colégio e, principalmente, sobre computador e *Internet*.

O próximo item trata da análise dos textos produzidos e suas características, quanto ao conteúdo, tessitura, características da linguagem empregada, macroestruturas, superestruturas e microestruturas trabalhadas; enfatiza-se a questão das macroestruturas no sentido global do texto em sua construção – tessitura.

### 3. O texto produzido no computador

Nos textos produzidos pelos alunos no contexto laboratório de informática, verificam-se os resultados dos incentivos promovidos no decorrer do processo, e o material verbal produzido confirma as duas hipóteses levantadas na introdução da Parte I da dissertação, quais sejam:

Hipótese 1 – A interação do adolescente com o mundo da informática faz com que sua aprendizagem se dê em um ritmo mais acelerado, com necessidade de estímulos visuais para produzir um texto; em consequência disso, sua produção textual reflete uma influência da linguagem utilizada na informática, apresentando um texto com características marcadas por uma linguagem mais rápida, estruturas sintéticas, com uso de períodos e frase curtas, e possibilidade de não acentuação das palavras. A tessitura do texto apresenta influências marcadas por uma linguagem mais informativa, lembrando a linguagem de revistas e jornais e da própria informática (mais precisamente da *Internet*).

Hipótese 2 – A interação do adolescente com o mundo da informática influencia sua produção textual de forma positiva e acrescenta em sua visão de mundo um “que” a mais em sua experiência de aprendizagem, levando a criar com mais facilidade textos em função do contínuo acesso a informações que a escola – por razões estruturais e limitações macroestruturais – deixa de apresentar. A produção textual de alunos que estão em constante interação com as novidades da

informática possui vocabulário mais rico e diversificado, apresentando microestruturas mais claras e coerentes, e macroestruturas mais bem acabadas.

Os temas trabalhados nos textos versam sobre esporte que praticam (futebol e capoeira), educação que recebem (sobre o colégio onde estudam e o livro que leram naquele mês), cidade onde moram (Florianópolis que estava de aniversário durante a semana da realização das aulas do projeto) e informática (computador e *Internet*). Como se percebe, os temas escolhidos têm muito a mostrar sobre as afinidades dos alunos, pois, os mesmos escrevem sobre o que gostam, sobre o que dominam em termos de conteúdo e sobre o que conhecem, mostrando a preferência em escrever sobre suas experiências de vida ou sobre algo que marcou suas vidas. Embora escrevendo sobre suas experiências, observa-se que os textos apresentam uma linguagem informativa, objetiva, clara, coerente, com a utilização de períodos curtos, vocabulário simples e objetivo, porém com expressividade, denotada em relação ao tom jornalístico que os textos apresentam. Verifica-se que os alunos entendem os objetivos da aula e assimilam o roteiro apresentado desde a aula expositiva, ou seja, os alunos escrevem em tom jornalístico porque estiveram em contato com esse tipo de texto; e expressam suas idéias como se fossem jornalistas, buscando uma interação com o leitor do texto e procurando prender sua atenção, além de convencê-lo.

Foram produzidos vinte seis textos, com o uso do computador como instrumento pedagógico. Os textos produzidos são informativos, apresentam-se com uma disposição gráfica em forma de colunas, conforme solicitado através do roteiro, e trazem ilustrações. Assim, a partir de um formato de texto conhecido do dia-a-dia dos alunos, jornais e revistas, foram produzidos textos originais. A originalidade está no estilo de cada texto, tanto do ponto de vista da sua configuração com a utilização de recursos disponíveis no processador de texto, como do ponto de vista da disposição do conteúdo e de sua abordagem, sendo que alguns textos são narrativos, outros informativos, uns revelam um tom apelativo da linguagem utilizada e outros explicativos, em função do assunto que foi elaborado e o como se abordou.

Os textos produzidos podem ser agrupados em quatro macrotemas: a) Esporte; b) Educação; c) Cidade; d) Informática. Abordam-se os textos em seu conjunto por macrotema, sendo escolhidos três textos de cada macrotema para análise mais detalhada. Entende-se macrotema como um tema mais amplo em seu conteúdo semântico, diferenciando-se do conteúdo temático escolhido pela dupla, como, por exemplo: falar de Florianópolis envolve várias possibilidades de temas – pontos turísticos, história da cidade, eventos da cidade, enquanto que falar de uma cidade envolve várias



outras cidades e suas características, ou seja, o tema cidade é mais abrangente que o tema Florianópolis e suas características.

Os textos são analisados quanto à visão de Mundo dos alunos em relação ao tema abordado, as marcas da intertextualidade e da interdiscursividade, pressupostos cognitivos e contextuais, gradientes de criatividade conforme fatores motivacionais, relação entre o significado global do texto – macroestruturas – em relação às microestruturas utilizadas pelos alunos.

A análise dos textos segue o seguinte roteiro:

1. Visão de mundo apresentada pelos alunos em relação ao tema abordado e as características da linguagem – tom do texto, se ela é informativa, expressiva ou apelativa;
2. Marcas de intertextualidade e de interdiscursividade, quanto aos conteúdos e práticas desenvolvidas pela professora pesquisadora durante as aulas do projeto e informações veiculadas em revistas de especialidades e nos Site da <i>Internet</i> ;
3. Observam-se as marcas que estabelecem o sentido global do texto – tema, título, conteúdo abordado, significado global do texto – macroestruturas;
4. Observam-se as marcas que contribuem para esse significado global – períodos, vocabulário, acentuação das palavras – microestruturas;
5. Identifica-se a tipologia do texto analisado, através das pistas em suas superestruturas.
6. Observam-se, ainda, as marcas de influência da linguagem da informática – <i>Internet</i> – nos textos e a presença de gradientes de criatividade na construção do texto.

Os textos apresentados e analisados obedecem ao produzido originalmente pelos alunos, sem qualquer correção por parte da pesquisadora, sendo que a fidelidade, ao texto original, torna-se necessária tendo em vista tal fato fundamentar os resultados obtidos.

Na análise dos textos, optou-se por comentar sobre todos os textos de forma genérica no início da abordagem de cada macrotema; em seguida escolheram-se três textos de cada macrotema para uma análise mais específica, seguindo o roteiro de análise.

Para a análise dos textos produzidos no laboratório, segue-se a seguinte ordem por macrotema de escolha: Esporte (Capoeira de Angola, Avai o Campeão do Século; Futebol – Figueirense F.C.); Educação (Jornal Parada Animal, Bons Livros, Educação); Cidade (Florianópolis e seus eventos, Se liga em Floripa, Nossa Cidade Completa mais um Ano de Beleza); Informática (Diário da Tecnologia, A Evolução Fantástica dos Computadores, *Internet*).

## a) ESPORTE

Nos textos sobre Esporte, ganham destaque assuntos do tipo: Capoeira, Time do Avaí, Time do Figueirense, Copa da França, Time do Barcelona. Sobre Capoeira escrevem alunos que praticam o esporte, tanto no colégio, como no seu dia-a-dia, através de aulas semanais. Os times de futebol Avaí e Figueirense são os times mais populares de Florianópolis que pertencem ao futebol profissional, cuja rivalidade entre as torcidas é aparente, o que também foi demonstrado pelos alunos que escolheram tais assuntos. A Copa da França ainda é motivo de comentários na mídia, por ser uma assunto polêmico e mais recente, em função do que sucedeu com a seleção brasileira na partida final. Verificam-se que os assuntos tratados pelos meninos (já que todas as duplas desse macrotema foram formadas por meninos, denotando ser um assunto ainda de interesse do sexo masculino) são facilmente tratados por jornais de circulação, estão nos *Site* de pesquisa da *Internet* e, principalmente, é assunto fácil nas rodas de amigos, diariamente explorado pelos noticiários de futebol da televisão.

O que se quer ressaltar aqui é o fato dos assuntos relativos ao tema esporte terem sido escolhidos por alunos que freqüentemente estão envolvidos com esse tipo de assunto, seja vendo televisão, seja praticando o esporte, seja lendo as páginas do referido assunto na *Internet*. Os textos são escritos em uma linguagem acessível, indo direto ao ponto explorado. Com o domínio do conteúdo macroestrutural relativo aos assuntos abordados (conforme definido no Cap. III, item 4 da I.<sup>a</sup> Parte), os alunos desenvolvem cada argumento do texto de forma objetiva, sem aparentes dificuldades; por esse motivo, o que se chama de "erro gramatical" não foi notado, pois acontecem em menor grau do que nos textos produzidos na sala de aula. Para ilustrar melhor isso, abaixo, faz-se uma análise de três desses textos "Capoeira de Angola", "AVAÍ O CAMPEÃO DO SÉCULO", "FUTEBOL", escolhidos dentre os oito textos produzidos dentro do macrotema ESPORTE.

No texto 1 – Capoeira de Angola – os alunos tratam de explicar para o leitor a origem do esporte e do nome, o crescimento da Capoeira no Brasil e descrevem a Ladainha de Capoeira (decorada pelos participantes do esporte). O que chama a atenção no texto é a capacidade de retenção de informação, possivelmente ouvida ou lida pelos alunos em algum momento de suas vidas e a escritura desse assunto sair de forma tão natural, em uma linguagem clara e objetiva, escrita em ordem direta, no uso de verbos na voz ativa.

# Texto 1 - Esporte – “Capoeira de Angola”

TEMA: ESPORTE.

ASSUNTO: CAPOEIRA DE ANGOLA.

ORIGEM: Tudo começou, quando os navios negreiros trouxeram os escravos de varias partes da África para o Brasil. Com o passar dos tempos eles desenvolveram uma técnica de defesa camuflada de dança.

POR QUE ESSE NOME? Porque quando um escravo fugia os outros escravos não os entregavam, eles só diziam que ele foi para a “CAPOEIRA” isso é ele foi para o mato.

O CRESCIMENTO DA CAPOEIRA NO BRASIL:

Antigamente no Brasil nas rodas de capoeira que faziam nas ruas eram proibidas pela polícia, como naquela época não existia carro a polícia vinha para destruir as rodas de capoeira à cavalo, numa roda de capoeira existe o berimbau que é o principal instrumento da capoeira quando ouviam o som dos cavalos eles tocavam uma música no berimbau chamada “CAVALARIA” para todos os capoeiristas irem embora para não apanharem ou serem presos, porque

na época eles consideravam que quem jogava a capoeira era um marginal.

Atualmente todos jogam capoeira até os ricos, pobres e brancos.



Ladainha de capoeira:

O berimbau na roda certa vez silenciou até parece que isso é coisa do passado ver um homem ajoelhado porque seu gunga quebro ai que tristeza como dói no coração também sofri chorei é porque compreendia que também aquele eu ganhei meu berimbau perguntei qual o seu nome ele então me respondeu eu me chamo capoeira da pedra de camafeu será que meu deus conhece a tristeza padece quando toco o berimbau se berimbau não falasse eu não falava também não jogava capoeira e não gostava de ninguém mas o meu berimbau fala hõõõõõ fala berimbau camafeu está chorando dizendo dessa maneira camaradinho hie viva meu deus camara.

Percebe-se o desenvolvimento do tema em quatro momentos, sendo que em cada momento a idéia flui completa e em tom de explicação para o leitor do texto, como se os autores fossem ensinar ao leitor tudo sobre o tema – Capoeira. As microestruturas estão costuradas pelo tom dado ao texto e pelos termos “escravos” e “capoeira”. O elemento “Capoeira” aparece grafado de duas formas: “capoeira” e “capoeira”, o que não prejudica o sentido do texto, do tema abordado e da palavra escrita. Os subtítulos grafados em letras maiúsculas dão um “toque” jornalístico e talvez enciclopédico (isto é, lembram conceitos extraídos de enciclopédias, demonstrados de forma resumida e com a expressão do que é essencial para o entendimento global do assunto abordado) aos fragmentos que compõe o todo do texto. A “Ladainha de Capoeira” lembra a linguagem oral, sem pausas e sem marcação de falas por travessão, no entanto, o leitor percebe, através da leitura desse fragmento, que há múltiplas vozes no interior do mesmo, dando a impressão de se ouvir a música e o som do berimbau (isso se o leitor já tiver, em algum momento de sua vida, visto ou ouvido alguém jogar ou dançar Capoeira).

O texto *Capoeira de Angola* é, antes de mais nada, um todo constituído de experiências individuais de visão de mundo de cada um dos alunos-sujeitos envolvidos no processo de sua construção, uma vez que vem marcado pela intertextualidade e pelas experiências vividas por qualquer sujeito que tenha dançado ou praticado um jogo de Capoeira. O texto traz a história da Capoeira e a prática da atualidade, ou seja, possivelmente os alunos joguem “capoeira”, tendo em vista a riqueza de informações que possuem sobre o assunto: *Atualmente todos jogam capoeira até os ricos, pobres e brancos.*

Percebe-se que os alunos desenvolvem o texto em forma de narração informativa; o autor do texto relata sobre o tema “Capoeira”, destacando a origem da dança e do nome “Capoeira” e exemplificando com a inserção no final do texto da “ladainha de Capoeira”. Além disso, o texto está escrito em terceira pessoa, sendo que cada tópico vem marcado por um subtítulo destacado no uso de formatos de letras diferentes: “ORIGEM: Tudo começou...”, “POR QUE ESSE NOME? Porque quando um escravo fugia...”, O CRESCIMENTO DA CAPOERA NO BRASIL: Antigamente no Brasil...”. Além disso, para ilustrar o texto e o que estão relatando, os alunos acrescentam um desenho, na tentativa de representar um guerreiro ou um jovem forte, lutando, ressaltando a cor negra.

O texto apresenta uma inadequação quanto à concordância e grafia no fragmento: “Antigamente no Brasil nas rodas de capoeira que faziam nas ruas eram proibidas pela polícia...”, no entanto, nota-se que o sentido não foi alterado, pois o que os alunos querem relatar é o fato de que a capoeira feita na rua, antigamente no Brasil, era proibida pela polícia.

Na construção da tessitura do texto, os subtítulos: “Origem”; “Porque esse nome”; “O crescimento da capoeira”; “A ladainha de capoeira” tecem a articulação do texto de forma a fazer uma narração sobre um tema. A pergunta como subtítulo do segundo fragmento, em destaque no texto, faz a retomada, ou seja, a inferência necessária em relação ao primeiro, pois um trata da origem da dança e o outro trata da origem do nome. A palavra “Capoeira” no terceiro fragmento faz a articulação por remissão com os dois fragmentos anteriores e com o fragmento final, sendo que o texto apresenta o assunto abordado por intermédio, do que parece aos autores, ser mais importante saber. Ao final da leitura, a impressão deixada pelo texto denota ao leitor que se aprendeu um pouco mais sobre tema capoeira.

A criatividade demonstrada no texto está em os alunos produzirem um texto original, através do formato dado e da maneira como flui o conteúdo; assim sendo, o texto se compara a uma narrativa, lembrando uma reportagem sobre o esporte em revistas de especialidades; além da

inserção da Ladainha, dando um toque de oralidade e de realismo ao texto, acentuando o que para os alunos é mais marcante na prática da capoeira — sua origem escrava e sua musicalidade. A inserção da gravura de um guerreiro em cor preta, através do recurso de inserir figuras do processador de texto, representa o capoeirista em um dos momentos de luta.

O Texto 2 – AVAI O CAMPEAO DO SÉCULO – apresenta fatos relativos ao assunto time de futebol Avaí F.C., um dos times tradicionais de futebol da cidade de Florianópolis/SC.

## Texto 2 – Esporte – AVAI O CAMPEAO DO SÉCULO

### AVAI O CAMPEAO DO SÉCULO

#### ESTADIO

*O avai atualmente tem o estádio da ressacada que tem capacidade para 30mil lugares . O estadio foi fundado no ano 1983 no jogo contra o Vasco que aliais ganhou de 6X1. Antes do estadio da ressacada existia o Adolfo Conder atualmente shopping beiramar.*

#### TÍTULOS

*Treze vezes campeão do estado.  
Uma vez campeão da copa sc.  
Uma vez campeão da segunda divisão do campeonato estadual .  
Uma vez campeão da série c do campeonato brasileiro*

#### PRINCIPAIS JOGADORES DO TIME ATUAL

*O Goleiro: César silva  
E Os jogadores :Fantik ,Dão e o mais conhecido Jacaré.*

#### RECORDES

**O Avai entrou no livro dos recordes com uma das maiores goleadas 23x3 contra o Paula Ramos**

### ETERNO RIVAL

*Avaí e Figueira tem um dos maiores confroto do nosso futebol os dois empatam no numero de vitórias.*

*AS BARRAS QUE VEM PELA FRENTE .*

*Campeonato Brasileiro na serie B  
Campeonato estadual  
Copa do Brasil  
Copa sc*

*TORCEDORES ILUSTRES :*

*GUSTAVO KUERTEN anunciou se torcedor do Avái de carteirinha na vitoria do torneio de tenis de rolam garros*

*CACAU MENESES  
SE PRONUNCIA NO JORNAL COMO TORCEDOR DO AVAI*



No Texto 2, os alunos trazem informações históricas sobre o time do Avaí F.C e relatam sobre o estádio, os títulos conquistados, os principais jogadores, o eterno rival, sobre os torcedores ilustres, como o tenista Gustavo Kuerten . De acordo com o título – Avaí Campeão do Século – observa-se que os alunos são torcedores do time de futebol e fazem questão de enaltecer o lado



positivo do time em sua história, ou seja, informam sobre os momentos de vitórias do time ao longo da sua carreira. O tema Avaí remete a uma reflexão: Os alunos trazem, para a aula de produção de texto, informações a respeito de um assunto que conhecem e apreciam – o time de futebol para o qual torcem por opção – o que remete a questão de que escrever sobre o que se aprecia motiva o aluno a participar mais efetivamente das atividades de produção de texto.

As informações veiculadas no texto refletem um conteúdo aprendido, lido ou escutado em algum momento do dia-a-dia dos alunos. O título e subtítulos apresentam-se destacados em formato de letras em tamanho maiúsculo, a fim de destacar o conteúdo do texto. No texto, há referência aos títulos de campeão do time Avaí, mas não há referência de datas, constituindo-se em uma enumeração de dados, sem comprovação de fato histórico, em função, talvez, do aluno saber ou ouviu falar dos títulos de campeão do time de futebol, mas não gravou os anos em que isso aconteceu.

A ilustração do texto é uma taça, referência ao *status* de time campeão, vencedor, remetendo ao título do texto. As frases ou os períodos do texto são curtos, indo direto ao conteúdo informado, utilizando-se, por vezes, de enumeração de dados como no subtítulo: “TÍTULOS” e “As barras que vem pela frente.”. Ocorre inadequação de acentuação das palavras: títulos, serie, aliais, tem, vem, vitoria, tenis, campeao, estádio, avai. O texto é informativo e procura não fazer rodeios, indo diretamente ao ponto da informação que os alunos consideram relevante, sendo que o texto subdivide-se em momentos: “Estádio”, “Títulos”, “Principais Jogadores do atual time”, “O Eterno Rival”, “As Barras que vem pela frente”, “Torcedores Ilustres”. O fragmento “Estádio” remete ao momento atual: “O Avaí atualmente...” – inauguração do estádio de futebol e a um momento no passado – existência de um outro estádio de futebol, utilizando-se de comparações entre os dois momentos. É um texto desenvolvido com a utilização de uma estrutura sintética, com a linguagem em tom informativo, citando fatos ou informações, sem aprofundar os dados relatados.

A criatividade está presente na forma como os alunos construíram o texto, através da enumeração de informações, separadas por subtítulos, ou seja, os alunos veiculam informações com poucas palavras, mas com dados fundamentais para o entendimento do que está sendo mostrado. Além disso, a disposição do texto na forma de apresentação, a utilização das cores azul e vermelho na formatação da fonte de letras do texto, a inserção da figura da taça (representando o atributo de campeão) constituem características presentes no texto, efeitos que só são verificados em função da utilização do computador e de seus recursos disponíveis no software de processamento de textos.

O Texto 3 – FUTEBOL – conta a história de uma time de futebol – o Figueirense F.C., enumerando dados ou informações sobre o time: ano de fundação, cores da bandeira, o símbolo do time, o fabricante das camisas, os títulos de campeão e os principais ídolos, sendo que o texto está constituído de informações relevantes, segundo os autores, sobre o time de futebol para o qual torcem.

### Texto 3 – Esporte – FUTEBOL

#### FUTEBOL



*O FIGUEIRENSE F. C. foi fundado em 10 de junho de 1921. Suas cores são preto e branco. O mascote do clube é uma criança. O fabricante de camisas é a UMBRO. Principais títulos: em 1974 foi campeão Catarinense. Em 1995 foi campeão da primeira edição da copa MERCOSUL.*

#### **O TÍTULO DE 1974**

*O principal atacante do clube na época que até hoje é consagrado era TONINHO QUINTINO que hoje é diretor de futebol do F.F.C.*

#### **O TÍTULO DE 1995**

*O Figueirense F.C. foi o primeiro campeão da Copa Mercosul que tinha como principais participantes, Criciúma, Independente, Cerro Porteño, Joinville, entre outros...*

*Na final o Figueirense jogou contra o Joinville e venceu.*



#### **PRINCIPAIS ÍDOLOS**

TONINHO QUINTINO, MARCOS TOLOCO, GENÍLSON, PERIVALDO.

O Texto 3 apresenta-se construído de momentos, sendo que cada momento está definido por um subtítulo: O FIGUEIRENSE F.C., O TÍTULO DE 1974, O TÍTULO DE 1995 e PRINCIPAIS ÍDOLOS. Cada subtítulo relaciona-se com o que está definido no primeiro parágrafo do texto, ou seja, são dos títulos do time de futebol que os alunos falam com mais especificidade. A linguagem veiculada no texto apresenta-se em tom informativo, utilizando-se de períodos curtos e escritos em ordem direta: “Suas cores são preto e branco.” “O mascote do clube é uma criança”.

As informações veiculadas no texto apresentam datas e nomes de personagens que marcaram a história do time de futebol – Figueirense F.C. – demonstrando que os alunos sabem da história do time, pois, possivelmente já ouviram alguém falar sobre o assunto ou leram em algum lugar, uma vez que se trata de informação histórica – denota presença de intertextualidade.



O texto representa uma enumeração de fatos e características de um dado assunto; pode ser considerado uma narração informativa: “O FIGUEIRENSE F.C. foi fundado em...”, “O principal atacante do clube na época que até hoje é consagrado era...”, “O Figueirense foi o primeiro campeão...”. O texto está escrito em uma linguagem clara e objetiva, no uso de frases curtas e objetivas, lembrando um estilo jornalístico, como, por exemplo, as primeiras frases do texto. Os alunos falam do passado mais distante e de um passado mais recente, usam verbos no pretérito quando se reportam aos títulos de campeão do time de futebol; afirmam que um craque (jogador) do passado é hoje um dos diretores de futebol do time. Ilustram o texto com uma figura de bola e um jogador com o uniforme do time nas cores preta e branca (o texto também é produzido com letras de fonte preta em fundo de tela branco) . Os alunos encerram o texto com o nome de dois jogadores que fazem parte da história do time de futebol, o que demonstra serem os alunos torcedores desse time de futebol e conhecerem a história do time. Sabe-se, através de pesquisas, que na *Internet* há um *site* com a história do time de futebol Figueirense F.C., o qual, possivelmente, foi lido pelos alunos anteriormente à aula de produção textual.

A criatividade está na forma como estão dispostas as ilustrações, sendo que a bola em preto e branco iniciando o texto “Futebol” reforça o tema escolhido pelos alunos, ou seja, a bola de futebol representa o objeto de referência do jogo de futebol; além disso, a figura de um jogador de futebol vestindo o uniforme do time nas cores preto e branco ilustram o assunto que está sendo tratado: o time de futebol Figueirense F.C, porque as cores preto e branco são as cores da camisa do time de futebol Figueirense. A utilização de ilustração, a disposição dos parágrafos do texto e das ilustrações no mesmo, só são possíveis porque os alunos estão utilizando os recursos do processador de texto inerentes ao uso do computador na produção textual.

## **b) EDUCAÇÃO**

Nos textos referentes ao tema educação, os assuntos mais comuns são: Comemoração dos cem anos do Colégio Coração de Jesus; a educação no Colégio; os livros lidos pelos alunos naquele mês (“Balança Coração”, “Os Irmãos Corsos” e “Um outro Marco Pólo”). Observa-se que o tema educação, para os alunos, está diretamente relacionado ao lugar onde estudam e o que fazem de melhor nesse lugar. Os textos, relacionados a esse tema, são produzidos em tom informativo, lembrando o estilo jornalístico, utilizando uma linguagem clara, precisa, concisa, tendendo a uma descrição de fatos e de lugares ou de coisas; na tentativa de convencer o leitor de que o colégio é bom e de que os livros são bons de ler. A linguagem dos textos, também, é marcada com forte tom



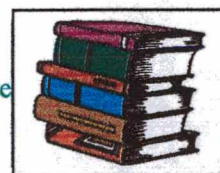
apelativo, lembrando o estilo de propagandas, quando da tentativa de vender alguma idéia ou produto.

Os títulos dos textos são sugestivos: "Jornal Parada Animal", "Bons Livros, na medida que sugerem ao leitor que o jornal vai ser uma "Parada Animal" que na gíria significa: o jornal é muito bom; e, ainda sugerem ao leitor que os "Livros" são bons.

O Texto 4 – Jornal Parada Animal – traz dois assuntos relacionados à educação: o livro lido pelos alunos naquele mês e a educação no colégio; as alunas tratam do livro "Balança Coração" escolhido como o livro do mês, resumindo ao leitor o conteúdo do livro; tratam também da "Educação no colégio", cujo conteúdo enumera motivos, em tom apelativo, para considerar o colégio onde estudam como um exemplo de educação. Observa-se a predominância no texto "Jornal Parada Animal" de uma visão de mundo dos alunos em relação à experiência que tiveram na leitura de um livro, demonstrando o quanto gostaram do que leram – uma vez que estão recomendando para outras pessoas; e o quanto gostam do lugar onde estudam, sugerindo para outros o que eles experimentam no dia-a-dia da sua escola.

#### Texto 4 - Educação - "Jornal Parada Animal"

<p><b>Livro:</b> O nosso livro do mês, é o livro: <b>Balança coração</b>. Ele conta a história de um romance entre um garoto chamado <b>João</b>, que se apaixona por uma menina, chamada <b>Malu</b>, que era vegetariana e não gostava muito de pessoas carnívoras. Mas o destino pregou uma peça neles, vejamos: <b>João</b> era dono de uma churrascaria e trabalhava como garçom. Como <b>Malu</b> não gostava de carnívoro, <b>João</b> tentava disfarçar o máximo, até que este segredo foi revelado por <b>Fred</b>.</p> <p>Se você quiser saber o fim desta emocionante história, compre o livro na livraria, <b>Siciliano</b>, no preço de: <b>\$8,00</b>. Você e vão se emocionar com o fim desta incrível história destes adolescentes. <span style="float: right;">Leiam, pois a</span> leitura influência muito na vida</p>	<p><b>Educação no colégio:</b> Todos sabemos que a educação começa em casa, mas principal Mente no colégio. Certamente se tivéssemos que votar, escolheríamos o <b>COLÉGIO CORAÇÃO DE JESUS</b>, como o melhor colégio em educação, pois os professores educam-nos de uma maneira exemplar. Vale muitíssimo a pena pagar a mensalidade que eles oferecem ( \$ 249,00). Que tipo de educação eles oferecem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ótimos professores,</li> <li>- Matérias muito bem explicadas,</li> <li>- O colégio oferece uma grande biblioteca</li> <li>- Pátios muito grandes,</li> <li>- Salas com ventiladores,</li> <li>- Diversas matérias.</li> <li>-</li> </ul>
---	--



No Texto 4, os alunos resumem um livro que leram; por esta razão, o texto produzido no laboratório de informática está dialogando de certa forma com o texto e conteúdo que leram, sendo o texto produzido um "locus" de interdiscurso. O texto apresenta um diálogo com o leitor quando os autores remetem ao leitor na seguinte passagem: "Se você quiser saber o fim desta emocionante história, compre o livro na livraria..." E, ainda, o texto remete a outros textos quando cita o tipo de

educação que eles oferecem: “eles” – remete aos diretores do colégio: “Que tipo de educação eles oferecem: - Ótimos professores, matérias bem explicadas, o colégio oferece uma grande biblioteca...”

O resumo do fragmento sobre o livro do mês e a propaganda sobre o Colégio Coração de Jesus é escrito em frases curtas, dando um tom de informativo ao texto. Ambos os fragmentos terminam em tom apelativo, na tentativa de convencer o leitor a comprar o livro “Balança Coração” e de que o colégio é um excelente lugar de educação.

Ex.: *Se você quiser saber o fim desta emocionante história, compre o livro na livraria Siciliano (grafado em destaque com a cor verde), no preço de: \$8,00. (grafado como dólar e em fonte de cor verde para chamar a atenção)*

*Leiam, pois a leitura influência muito na vida.*

*... o COLÉGIO CORAÇÃO DE JESUS, como o melhor colégio em educação, ...*

*Vale muitíssimo a pena pagar a mensalidade que eles oferecem.*

Percebe-se que os alunos gostam do que estão fazendo, pois os textos revelam uma disposição otimista em descrever os assuntos escolhidos. Quando relatam sobre um livro que leram ou falam do colégio onde estudam, os elogios não são poupados e a satisfação é demonstrada, através de um vocabulário rico em adjetivos e expressões positivas.

Observa-se, ainda, a ausência de acentuação em algumas palavras: tivéssemos, escolheríamos, sendo uma característica comum nos escritos dos alunos e nos textos produzidos na sala de aula, principalmente em textos de alunos que estão constantemente em contato com o computador e com a *Internet*.

O conteúdo dos textos são digitados em formato de letras coloridas, títulos e subtítulos em destaque, abordam o tema proposto e uma linguagem com fluência, através do uso de períodos curtos, objetivos, claros e com um vocabulário adequado.

No texto “Jornal Parada Animal”, o tom do texto é informativo, faz uso de uma linguagem com função apelativa como nos fragmentos: “Se você quiser o fim desta emocionante história, compre o livro na livraria...”, “Vocês vão se emocionar com o fim desta incrível história...”, “Leiam...”, observado no uso de verbos no imperativo e no uso de atributos à história, ao preço do livro, ao prazer de ler um livro dessa natureza. Observa-se, ainda, que o texto está distribuído em duas colunas, sendo que na primeira discorre-se sobre o Livro e na segunda sobre a Educação no Colégio, com uma ilustração sugestiva, uma pilha de livros, lembrando o assunto tratado. O texto é escrito em letras pretas e verdes para chamar a atenção do leitor.

A criatividade do texto está na forma como os alunos imprimem ao texto um tom apelativo, lembrando a linguagem utilizada em propagandas, ou seja, uso de poucas palavras, mas com forte carga semântica, além do uso de recursos disponíveis no processador de texto, quais sejam: inserção de ilustração, lembrando os livros como símbolo de educação; uso de letras verdes para frisar o que é mais importante no texto: assunto do livro, conteúdo do livro – Balança Coração; personagem do livro – João, Malu, Fred, onde comprar o livro – livraria Siciliano – e o valor do livro - \$ 8,00.

A influência da linguagem veiculada na informática está na predominância no texto acima de frases com períodos curtos e pontuados, em uma linguagem objetiva – “O nosso livro do mês, é o livro: Balança Coração. Ele **conta** a história de um romance entre um garoto chamado João, que se **apaixona** por uma menina chamada Malu, que **era** vegetariana e **não gostava** muito de pessoas carnívoras.” Nota-se, ainda, a influência do uso do computador na produção do texto em função dos recursos utilizados pelos alunos na formatação do texto: uso de letras coloridas, inserção da figura representando os livros da escola, título colorido.

O Texto 5 – BONS LIVROS – trata de dois livros lidos pelos alunos, considerados por eles como “bons” para se ler: “Os Irmãos Corsos” e “Um Outro Marco Pólo”. O conteúdo do texto está diretamente relacionado à experiência vivida pelos alunos a partir da leitura dos livros.

#### Texto 5 – Educação – BONS LIVROS

## BONS LIVROS



### Os irmãos corsos

Esta emocionante história escrita por Alexandre Dumas, que conta sua própria viagem que fez para a ilha de Córsega na Europa, no século 17.

Alexandre conta como era Córsega naquela época, sua hospitalidade e seus costumes. Lá ele conheceu uma ótima família e, descobriu várias coisas fascinantes, como a vendeta que ele fala no livro. Esta história é muito emocionante e cheia de suspense e emoção. Nele você encontrará mais um monte de coisas estranhas e

surpreendentes, além de muita ação. Reescrita nos tempos de hoje para você ler.

### Um outro Marco Pólo

Esta história fala de um jovem de 12 anos, chamado Marcos Paulo que está em crise econômica e escolar então, ele conhece um senhor que fala sobre as aventuras de Marco Pólo, este garoto começa a subir na goiabeira de seu quintal e imaginar essas aventuras.



Em um certo dia Marcos é convidado a viajar para Belo Horizonte onde se apaixona por Mariana, uma jovem da sua idade. Os dois se apaixonam e começam a namorar. Quando Marcos volta para casa, ele tem que ficar se correspondendo através de cartas. Até que um dia ele recebe a carta fatal que acaba com o namoro deixando ele triste.

O texto está dividido em duas partes; cada parte traz o resumo de um livro lido pelos alunos. A primeira parte mostra um resumo da história do livro “OS IRMÃOS CORSOS”, nela os alunos contam que o livro narra a viagem feita pelo autor do livro – Alexandre Dumas – no século 17. Nesse fragmento os alunos descrevem a história com atributos de: muito emocionante, cheia de suspenses e emoção, com coisas estranhas e surpreendentes, com muita ação; atributos esses que incitam o leitor do texto a conhecer a história, o que é verificado na última frase do fragmento: “Reescrita nos tempos de hoje para você ler.” Na segunda parte do texto, os alunos resumem a história do livro “UM OUTRO MARCO PÓLO”, que narra a história de Marcos Paulo, suas aventuras no pé de goiabeira e sua paixão, através de cartas, por Mariana (ambos personagens têm doze anos). Nota-se que os livros trazem histórias de aventuras envolvendo jovens e adolescentes, assuntos que envolvem os alunos da mesma faixa etária.

O texto “BONS LIVROS” é ilustrado com o desenho da rosa dos ventos utilizada em viagens, representando o primeiro fragmento – OS IRMÃOS CORSOS – e um coração rosa representando o segundo fragmento – UM OUTRO MARCO PÓLO – apresentando o título em destaque e o texto digitado com letras em tamanho maiúsculo.

O texto é um resumo de histórias, escrito com uma linguagem informativa, contando características dos livros lidos pelos alunos, sendo que os fragmentos um e dois diferem quanto ao uso de frases com tom apelativo, presente somente no primeiro fragmento, na tentativa de sugerir ao leitor que leia o livro.

Os fragmentos lembram as linguetas de livros, cujo resumo vem na contra-capas como um comentário a respeito do que vai ser lido. A diferença do texto – BONS LIVROS – e das linguetas está na disposição do título e na inserção das figuras.

A criatividade do texto está em os alunos trazerem para a sala de aula, sem a solicitação da professora, um resumo de livros que leram, o que denota serem os alunos, em questão, leitores que entendem o que leram e se encantam com as histórias com cujas personagens se identificam. O estilo do texto, através dos caracteres usados – letras maiúsculas, gravuras, formatação do título e as ilustrações– demonstram a influência do uso do computador na produção textual.

O Texto 6 – EDUCAÇÃO – apresenta a Educação em destaque, informando ao leitor os eventos que marcaram a comemoração no ano de 1998 dos cem anos do colégio, onde os alunos estudam. O conteúdo do texto vem marcado por fragmentos, destacando os eventos: a Festa do Divino Espírito Santo, Ex-Alunas, Fundação e Congresso, cada fragmento resume o que de mais importante aconteceu em cada evento.

Texto 6 – Educação – “Educação”

# EDUCAÇÃO

EM 1998 O COLÉGIO CORAÇÃO DE JESUS COMPLETOU 100 ANOS, HOUVE MUITAS COMEMORAÇÕES, A FESTA DO DIVINO, QUE POR SUA VEZ, FOI UM GRANDE ACONTECIMENTO. TAMBÉM O DIA DAS EX -ALUNAS.

## DIVINO ESPIRITO SANTO

A FESTA DO DIVINO FOI UM GRANDE ACONTECIMENTO POIS ORGANIZOU UM A GINCANA ENTRE AS TURMAS DO GINÁSIO, TODO MATERIAL ARRECADADO QUE O PRÊMIO ERA UMA VIAGEM, O COLÉGIO TODO SE EMPOLGOU E AJUDOU. SHOW DE GRUPOS DE PAGODE.

## EX - ALUNAS

A GRANDE FESTA DAS EX-ALUNAS, FEZ MUITA GENTE SE REENCONTRAR HOUVE PASSEATA, ALVORADA FESTIVA, ALMOÇO, VISITA AO COLÉGIO, MISSA CANTADA PELO CORAL INFANTO JUVENIL DO COLÉGIO, SEGUIDO POR UM COQUETEL. AS ALUNAS APROVEITARAM O MAXIMO QUE PUDEAM E RELEMBRARAM OS VELHOS E ADORÁVEIS TEMPOS.

## FUNDAÇÃO

A FUNDAÇÃO DO COLÉGIO CORAÇÃO DE JESUS FOI FEITA POR TRÊS IRMÃS DA ALEMANHA, FEITA EM 1898. CONTRUIU VÁRIAS COISAS COMO UMA NOVA PRACINHA FEZ NOVAS REFORMAS E AGORA ESTA CONSTRUINDO UM COLÉGIO MODELO

## CONGRESSO

O CONGRESSO FOI UM GRANDE ACONTECIMENTO POIS O COLÉGIO INAUGUROU O CENTRO DE CONVENÇÕES. O CONGRESSO DUROU

O Texto 6 apresenta na introdução o uso de frase curtas, destacando os itens que serão comentados ao longo do texto: “Em 1998, o Colégio Coração de Jesus completou 100 anos, houve muitas comemorações...”; há predominância de uma linguagem em tom informativo, mostrando de forma sucinta cada evento ocorrido durante as comemorações; os períodos são curtos, sendo que o texto não apresenta ilustrações. O texto mostra-se inacabado, demonstrando que as alunas não concluíram a idéia do último fragmento: “...inaugurou o Centro de Convenções. O congresso durou”. O texto apresenta-se como uma narrativa, mostrando um acontecimento, seus eventos e o que se destaca nesse acontecimento, situado-os no tempo e no espaço, relatando os fatos exatamente como foram presenciados pelas alunas.

A criatividade nesse texto ficou prejudicada, tendo em vista o texto estar inacabado. A influência da informática não é notada com veemência nesse texto. No entanto, do ponto de vista do conteúdo, observa-se que as alunos escrevem sobre o que presenciaram naquele período.

### c) CIDADE

Nos textos referentes ao macrotema cidade, observa-se a citação recorrente dos pontos turísticos da cidade de Florianópolis, como fonte de riqueza e de beleza: Ponte Hercílio Luz, Praça XV de Novembro, mercado público, as praias, a catedral Metropolitana. Também há referência ao clima, ao folclore, à tendência da cidade para o turismo, às lendas, ao comércio, aos shopping, às lagoas, aos pratos típicos e à cultura. Na maioria dos textos, observa-se uma satisfação em morar na cidade de Florianópolis: *"Se você ainda não conhece Florianópolis venha correndo conhecer, confirmamos que você não vai se arrepender."* (Se Liga em Floripa)

Os títulos dos informativos também exaltam a cidade, chamando a atenção para o que há de melhor: "A Rara beleza de Florianópolis", "Nossa cidade completa mais um ano de beleza", "Florianópolis e seus eventos", "Pontos turísticos de Florianópolis", "Se liga em Floripa", "A riqueza de Florianópolis", "Pontos Turísticos", "Florianópolis". Os títulos referem-se à beleza da cidade de Florianópolis e dos seus pontos turísticos e foram formatados em destaque com a utilização de fontes diversas e coloridas, para chamar a atenção do leitor.

As ilustrações utilizadas pelos alunos mostram: uma taça, a ponte Hercílio Luz, um veleiro velejando, um notebook com um olho observando, desenho feito pelos próprios alunos representando a ponte Hercílio Luz, o sol, o mar e os peixes; o palácio, a ponte, o mar e a natureza. As ilustrações procuram retratar o que de mais significativo simboliza ou representa a cidade.

Sob o ponto de vista lingüístico, observam-se ausência ou desvio de acentuação em algumas palavras no conjunto dos textos: turistas, público, emanjá, culinária, econômicas, indústria, falara, simbolo, turistico, alem, otima.

Na análise dos textos, observa-se que todos possuem características de informativos, ou seja, citam determinado assunto, informam brevemente alguma característica e não entram em detalhes mais significativos, desenvolvendo pouco o conteúdo, resumindo-se o conteúdo, por vezes, em citação de fatos. Há a presença de algumas idéias equivocadas sobre a ilha, porém, as mesmas não prejudicam o todo do texto, do tipo: "o boi bumbá" e "iemanjá" são típicos do nosso folclore, batata frita é um prato típico da ilha, quando se sabe que tais características correspondem a outra cultura que não a de Florianópolis, por exemplo: "boi bumbá" pertence ao folclore da região nordeste e norte do Brasil, pois na cultura açoriana diz-se "boi de mamão".

Mostram-se e comentam-se, como exemplos, os textos: "Florianópolis e seus Eventos", "Se Liga em Floripa" e "A Rara Beleza de Florianópolis"

## Texto 7 - Florianópolis - “Florianópolis e Seus eventos”

### Florianópolis e Seus eventos

#### *Feiras de cães de Florianópolis*

As feiras de cachorro de nossa cidade, nunca fizeram tanto sucesso. Apesar de um preço um pouco apimentado para quem quer curtir em família. As feiras estão sempre cheias de crianças.

*Com filhotes de raças como Chow Chow e Sharpei, elas são a atração da semana.*

*Infelizmente, esta última exposição não pode receber muitos elogios, principalmente nos últimos dias, a decepção foi total, além de ter poucos filhotes, eles estavam doentes. Poodles totalmente magros e Pinschers totalmente doentes.*

*Segundo nossas entrevistas, uma senhora que comprou um Pinscher no domingo, estava com ele na veterinária na segunda, e comprando uma carga de remédios caros. Outra pessoa que comprou um Poodle teve de interná-lo por outros problemas.*

*Em compensação a feira anterior a esta, tinha muito mais filhotes e estavam muito mais saudáveis. Vamos cuidar desses pequenos*



*erros para que os estrangeiros, os turistas e o povo em geral não levem uma má impressão de nossa cidade.*

#### *253 anos da ilha da magia*

*Dia vinte e três de março, nossa cidade completará duzentos e cinquenta e três anos de história.*

*Uma ilha colonizada pelos açorianos, hoje é uma cidade muito freqüentada por turistas.*

*Nesse verão, nossa cidade teve um grande movimento em termos de turismo, para quem saiu de casa para se divertir, só encontrou argentinos, o que é muito bom, pois quer dizer que nossa cidade é um bom lugar para se visitar nas férias.*

*A ponte Hercílio Luz não está em condições de uso, mas mesmo assim, é um belo ponto para se observar, principalmente durante à noite. Nossas heranças açorianas estão presentes em quase todo lugar, como casas de janelinhas pequenas e etc.*

*Feliz Aniversário Florianópolis, muitos anos de turismo e preservação de vida para você!*

O Texto 7 – Florianópolis e seus eventos – trata de comentar sobre o evento de feira de cães na cidade de Florianópolis/SC e sobre o aniversário da cidade. Esse texto foi selecionado pelo teor informativo e pelo gênero informativo, que descreve o evento. Os alunos opinam a respeito do evento que relatam, fazendo críticas e propondo melhorias na infra-estrutura da feira, denotando que os alunos refletem sobre o que escrevem e gostam de falar sobre suas experiências:

“...nunca fizeram tanto sucesso.”

“Apesar de um preço meio apimentado para quem quer curtir em família.”

“Infelizmente, esta última exposição não pode receber muitos elogios.”

“Vamos cuidar desses pequenos erros para que os estrangeiros, os turistas e o povo em geral não levem uma má impressão de nossa cidade.”

As opiniões das alunas em relação ao evento “feira de cães” procuram ser construtivas, com a finalidade de chamar a atenção para o fato de que a cidade de Florianópolis não pode deixar que os turistas, os estrangeiros e o povo tenham uma má impressão do lugar, com o perigo de não mais regressarem; isso denota que os alunos compreendem ser o turismo uma fonte de renda para a



cidade de Florianópolis/SC. Essas observações são comumente veiculadas em jornais e revistas que tratam da necessidade de transformar a cidade de Florianópolis em um pólo de turismo do sul do Brasil.

O texto, como se nota, traz períodos curtos, apresentando fluência quando da sua leitura: “As feiras estão sempre cheias de crianças.”; “Com filhotes de raças como Chow Chow e Shapei, elas são a atração da semana.”; “Nossas heranças açorianas estão presentes em quase todo lugar, como casas de janelinhas pequenas, etc”.

Os títulos estão formatados em rosa, os subtítulos em amarelo e verde, o texto está formatado com letras em cor azul, e um veleiro, lembrando ser a cidade de Florianópolis uma ilha, rodeada por lindas praias, representadas pela figura de um veleiro que ilustra o conteúdo do texto. Como se pode verificar no texto, na descrição das raças de cães, há o uso de palavras inglesas: “chow chow”, “Shapei”, “Poodles”, “Pinscheis”, mostrando que os alunos conhecem as raças de cães. Os alunos falam das entrevistas que fizeram: “Segundo nossa entrevistas...”, sugerindo ser o texto uma reportagem. Relatam sobre os 253 anos da cidade, chamando-a de “Ilha da Magia” como carinhosamente é conhecida pelos ilhéus e pelos turistas. Vale lembrar que a cidade completou 273 anos em 1999 e não 253; acredita-se que tenha sido um equívoco de digitação, não corrigido na revisão do texto. Apesar do engano nas datas, o texto apresenta coerência, coesão e um tom jornalístico, com informações detalhistas e com o uso de um vocabulário rico e diversificado, em parágrafos bem estruturados. É um tipo de dissertação informativa e opinativa, mostrando problemas, fazendo críticas através de opiniões sobre a feira de cães, ressaltando a necessidade de turistas argentinos na cidade, em função da vocação para o turismo que a cidade apresenta.

Muitas das informações veiculadas no texto dos alunos são encontradas em site da *Internet*, sendo que na semana do aniversário da cidade, foi sugerido aos alunos que lessem a homepage que tratava da história da cidade de Florianópolis, o que auxiliou bastante no volume de informações veiculado pelos alunos, sendo que na semana anterior ao do projeto, houve uma feira de cães de raça na praia de Jurerê Internacional, o que facilitou a reportagem dos alunos, uma vez que elas estiveram visitando a feira, segundo informações das mesmas. Vale ressaltar que a leitura da homepage e a visita à feira de cães não foram solicitadas pela professora pesquisadora, mas, sim, pela professora da disciplina – Educação Artística. Isso leva a pensar que a manifestação lingüística em relação aos eventos acima deu-se em função da necessidade de expressão do aluno, que, na primeira oportunidade, procurou extravasar sua experiência, através da dissertação de um fato vivenciado por ele. A criatividade reside na originalidade em o aluno manifestar-se sobre as

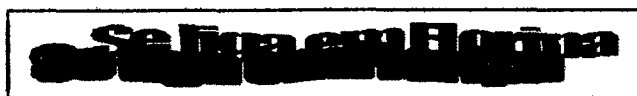


experiências vividas, mostrar as reflexões e opiniões sobre determinado fato, além de referenciar de forma entusiasta a importância da cidade, da cultura açoriana, do turismo, dos eventos bem organizados para o enaltecimento da cidade de Florianópolis, como se verificam nos fragmentos:

Ex.: “Uma ilha colonizada pelos açorianos, hoje é uma cidade muito freqüentada por turistas.

“Feliz aniversário Florianópolis, muitos anos de turismo e preservação de vida para você!

## Texto 8 - Florianópolis – “Se Liga em Floripa”



### A ilha da Magia

Se você ainda não conhece Florianópolis venha correndo conhecer, confirmamos que você não vai se arrepender.

São 42 praias e vários pontos turísticos do qual vamos citar alguns: Ponte Hercílio Luz, Morro da Cruz ( do qual temos a vista de toda a cidade), Catedral metropolitana, Mercado Público (onde você pode encontrar Variados tipos de peixes e frutos do mar), e muitos outros.

### Ponte Hercílio Luz

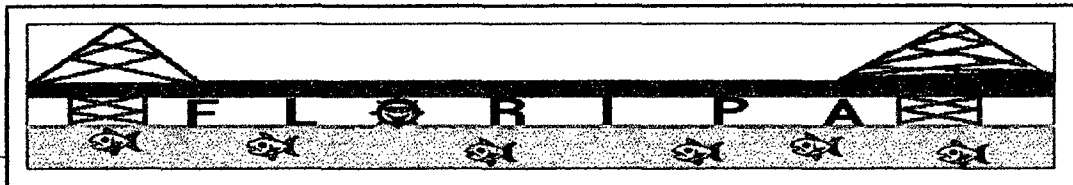
#### Agora você conhecer detalhadamente os a ponte Hercílio Luz:

- Ponte Hercílio Luz:

Usada antigamente para ligar a ilha ao continente, mas hoje está interditada devido a sua idade e falta de manutenção.

Recebeu este nome em homenagem a seu fundador, o governador Hercílio

Luz. No qual a lenda conta que seus restos mortais estão enterrados na cabeceira da ponte de baixo de sua estátua.



O texto “Se liga em Floripa” trata de fazer uma propaganda sobre a cidade de Florianópolis – A Ilha da Magia – e de exaltar a ponte Hercílio Luz, símbolo da cidade e cartão postal. A expressão “Se liga em Floripa”, comumente usada na gíria do jovem ilhéu e constantemente veiculada na televisão e no jornal por um dos colunistas mais conhecidos da cidade, referencia ao leitor que ele precisa conhecer a cidade e o que de mais bonito e importante há para fazer nela. O texto apresenta-se dividido em duas partes. A primeira comenta sobre o aniversário de Florianópolis, cita os pontos turísticos e chama a atenção do leitor para que ele conheça Florianópolis, e a segunda mostra o símbolo da cidade – Ponte Hercílio Luz, relatando brevemente a sua história, a sua interdição, o fundador e a lenda que gira em torno da estátua do seu fundador, localizada na cabeceira da ponte.

O texto apresenta-se em tom apelativo, sugerindo algo ao leitor: “Se você ainda não conhece Florianópolis venha correndo conhecer, confirmamos que você não vai se arrepender”.

Esse tom apelativo lembra os comerciais dos meios de comunicação sobre a venda de um produto, cuja finalidade é convencer o espectador a comprar tal produto; aqui o autor do texto tenta convencer o leitor para que conheça a cidade porque ela tem 42 praias e vários pontos turísticos, citando alguns: “São 42 praias e vários pontos turísticos do qual vamos citar alguns: Ponte Hercílio Luz, Morro da Cruz (do qual temos a vista de toda a cidade), Catedral Metropolitana, Mercado Público (onde você pode comprar variados tipos de peixes e frutos do mar), e muitos outros”.

Observe-se que nos parênteses, em relação ao exemplo acima, está a explicação do que se faz em determinado ponto turístico, na tentativa de melhor esclarecer o leitor de que vale a pena conhecer a cidade e seus pontos turísticos. O segundo fragmento ressalva o dito no início do texto, mostrando de forma detalhada, como se fosse um exemplo, o ponto turístico: Ponte Hercílio Luz.

O título sugestivo – Se liga em... – e o subtítulo – A ilha da Magia – constróem um efeito de sentido que transforma a cidade de Florianópolis – tema do texto – em um lugar próprio para se fazer turismo, conforme o leitor vai lendo o texto e as opções de turismo.

O texto, através do uso de uma linguagem sugestiva, é iniciado com a conjunção “Se” e com uma frase construída de forma negativa “ainda não”, para estabelecer um momento de reflexão ao leitor que, rapidamente, percebe que a intervenção da sugestão negativa é quebrada pela afirmação positiva reforçada: “venha correndo conhecer, confirmamos que você não vai se arrepender...” Esse tom apelativo do texto, em forma de tópico frasal, estabelece o significado de todo o texto, pois os períodos posteriores só trazem atributos positivos a premissa inicial, reforçando a idéia de que vale a pena conhecer a cidade de Florianópolis. O vocabulário usado é simples, os períodos são curtos e usam-se parênteses para explicações resumidas sobre os pontos turísticos citados. Há uma inadequação gramatical na frase: “Agora você conhecer detalhadamente os a ponte Hercílio Luz”, a qual ocorreu em função, talvez, da supressão do auxiliar do verbo conhecer “vai”, da expressão “pontos turísticos” e da vogal “a” na palavra “detalhadamente”, em função de um descuido dos alunos, o que não afetou o sentido global do texto.

O texto pode ser considerado como uma propaganda da cidade de Florianópolis com a finalidade de chamar a atenção para os seus pontos turísticos e a sua vocação para o turismo, contruída a partir do efeito de sentido em linguagem com características de sugestão.

A criatividade reside na facilidade que os alunos têm em construir um texto sobre a cidade de Florianópolis como se fosse uma propaganda, além do uso de um título sugestivo. A influência

da informática está no uso de caracteres como formatação do título, dos subtítulos em cor azul e do uso do desenho feito pelos próprios alunos, através do uso do software KIDPICH, que permite ao próprio aluno desenhar o que quiser e transportar para o processador de texto.

Texto 9 – Florianópolis – “NOSSA CIDADE COMPLETA MAIS UM ANO DE BELEZA”

NOSSA CIDADE COMPLETA MAIS UM ANO DE BELEZA.

Em Florianópolis existem 42 lindas e maravilhosas praias.  
No dia 23 de março nossa cidade completará 273 anos.

Nós temos vários pontos que marcam nossa cidade além de nossas 42 praias .Temos a PONTE HERCÍLIO LUZ ,o MERCADO PÚBLICO ,a CATEDRAL METROPOLITANA ,a PRAÇA XV DE NOVEMBRO , o MORRO DA CRUZ e outros pontos.

NOSSAS BELAS PRAIAS

Nossas principais praias são Canasvieiras , Jurerê , Barra da lagoa , Lagoa da Conceição, Joaquina , Ingleses e tantas outras praias .Todas elas são muito visitadas pelos turistas , pois apresentam uma ecelente água para o banho de mar.

CLIMA

O nosso clima é tropical.  
No verão e no inverno ele não é rigoroso.  
Florianópolis é a capital de Santa Catarina.  
Temos dois shopping , um é o shopping Itaguaçu e o outro é o shopping Beira mar.  
Nossas atividades economicas são a industria têxtil , pescadores, cultura, e outros mais.

NOSSOS PONTOS TURÍSTICOS

Ponte Hercílio Luz , é uma das únicas pontes de ferro de todo mundo. O Mercado Público foi construido , em 1898 , nesse ano ele fará 101 anos.  
A Catedral apresenta missas lindas , por isso ela é muito visitada e também por suas imagens .

CULTURA

Nossa cultura é muito rica.  
Exemplos: Folclore , Emanja , Culinaria, Rendeiras e outros.

FOLCLORE

O nosso folclore existe muita criatividade.  
Nele vemos: o boi bumbá , o pau de fita, a festa junina, etc...

EMANJA

Emanja é a mãe do mar.

Ela é festejada na virada do ano.  
CÚLINARIA.  
Os Pratos típicos da culinaria são: Os frutos do mar , Arroz , feijão , batata frita , etc...

RENDEDEIRAS.

As rendeiras passam praticamente o tempo e os dias trabalhando .Elas estão situadas na Lagoa da Conceição , fazendo os seus belos trabalhos .

O texto trata de mostrar em seu sentido global que a cidade de Florianópolis completa, em seu aniversário de fundação, mais um ano de beleza, considerando seus pontos turísticos, principalmente as 42 praias que compõem a natureza da ilha de Santa Catarina. Os alunos, nos dois primeiros parágrafos do texto, enumeram os pontos turísticos mais importantes da cidade; em



seguida a cada novo parágrafo há um subtítulo: nossas belas praias, nossos pontos turísticos, cultura, folclore, emanja, rendereiras, clima. No texto os alunos comentam rapidamente, através de períodos curtos, um assunto relacionado à cidade. A todo momento a cidade e suas características recebem atributos do tipo: Ex.: “Em Florianópolis existem 42 lindas e maravilhosas praias.”; “Todas elas são muito visitadas pelos turistas, pois apresentam uma ecelente água para o banho de mar.”; “A Catedral apresenta missas lindas...”; “Nossa cultura é muito rica.”; “O nosso folclore existe muita criatividade.”; “As rendeiras... fazendo os seus belos trabalhos.” Através dos atributos dados à cidade, percebe-se que os alunos gostam do lugar onde vivem e conhecem esse lugar, exaltando o que de melhor há nele. Mesmo comentando de forma resumida cada item especificado nos subtítulos inerentes ao texto produzido, observam-se que os alunos detêm informações bastante significativas da cidade onde residem e onde possivelmente nasceram. Cada atributo está relacionado ao título do texto e ao sentido global do texto: afirmação de que a cidade de Florianópolis possui beleza em todos os aspectos, sendo a “nossa cidade” um lugar bom para viver, para visitar e para admirar.

Nota-se que os alunos seguem o modelo de informativo mostrado pela professora pesquisadora durante as aulas do projeto, tendo em vista partir de um conteúdo mais genérico para um mais específico, ou seja, trata da cidade e dos pontos turísticos e depois de suas características: cultura, clima e pratos típicos. Os alunos desenvolvem o texto através de pequenos fragmentos separados por um subtítulo e usam cores variadas para a formatação do título e dos subtítulos. Não há presença de ilustrações.

O texto representa um informativo sobre a cidade de Florianópolis, apresentando informações referentes às características da cidade onde vivem. Observam-se inadequações quanto à ortografia e acentuação das palavras: ecelente em vez de excelente; construído em vez de construído; culinária em vez de culinária; Emanja em vez de Iemanjá; economicas em vez de econômicas; indústria em vez de indústria. A ocorrência de tais inadequações deve-se ao fato dos alunos não terem passado o verificador ortográfico do processador de texto, resultando em problemas existentes em algumas produções textuais ocorridas na sala de aula.

A criatividade está em os alunos reunirem em um texto sobre a cidade onde moram – Florianópolis – informações variadas, possivelmente pesquisadas anteriormente, com um nível de informação satisfatório para a aula de produção textual. A influência da informática corresponde à utilização de títulos e subtítulos formatados em fonte colorida e a fluência da linguagem em tom informativo.

#### d) INFORMÁTICA

O tema informática foi o que apresentou textos mais significativos para o entendimento de todo o processo, uma vez que refletem e aprofundam os conteúdos veiculados nas aulas referentes ao projeto, sendo que foram quatro os textos produzidos (oito alunos escolheram escrever sobre o tema), cujos títulos são significativos: "O Diário da Tecnologia", "Computação e *Internet*", "*Internet*" e "Computador e *Internet*".

Em linhas gerais, os textos foram ilustrados por ícones de um computador (espirrando, Notebook), por ícone representando a *Internet* (um avião saindo da tela de um computador, um superman – herói das revistas em quadrinhos, com um computador na cabeça).

Os textos apresentam títulos e subtítulos, relatam sobre o que é um computador, sobre *Internet*, sobre *Sites* interessantes, bate-papo, trazendo informações macroestruturais de textos já lidos e acessados na *Internet*. A linguagem apresenta-se clara, coerente, direta e objetiva. No computador os títulos têm formatação variada, denotando que os alunos dominam as ferramentas disponíveis no computador. Os textos apresentam parágrafo, conteúdo rico e diversificado.

Ex.: "Os computadores evoluíram muito rápido nos últimos tempos, no início os computadores eram lentos e grandes, hoje, eles processam milhares de informações por segundo"

Há textos que utilizam períodos construídos utilizando comparações a partir da evolução do computador.

Há presença de vocabulário grafado com termos em língua inglesa: "*Internet*", "downloads", "*Sites*", "Zaz", "Brasilnet", "Intergate", "On line", e-mails, hackers, netbus, patch.exe.

Através da leitura dos textos, percebe-se que os alunos conhecem informática, computador e *Internet*, tendo em vista o nível de informação em seus textos, com riqueza de detalhes na explicação de fatos comuns na utilização da *Internet*, como, por exemplo, no fragmento retirado do texto "A Evolução Fantástica dos Computadores". Ex.: "Os técnicos elaboram um programa chamado NETBUS, ele serve para consertar os computadores dos clientes via *Internet*, o programa funciona mais ou menos assim: o técnico insere um arquivo chamado PATCH.EXE que liberará o técnico..."

Os textos referentes ao tema informática não apresentam problemas quanto ao uso de pontuação, acentuação e ortografia, em função, talvez, do conhecimento dos alunos em relação ao uso do verificador de ortografia existente no processado de texto utilizado.

Os textos são criativos, tanto a nível da disposição do conteúdo no texto, quanto pelas ilustrações que apresentam, além do uso de fontes de letras variadas, que o deixam com uma



estética ou formato sugestivo à leitura, chamando a atenção do leitor para o assunto abordado – Informática, Computador e Internet. A influência da informática e do uso do computador nesses textos é marcante, tanto em função do nível de informação – intertextualidade – quanto pela facilidade em ilustrar o texto de forma a atribuir-lhe efeito de sentido, contribuindo para o significado global de cada texto.

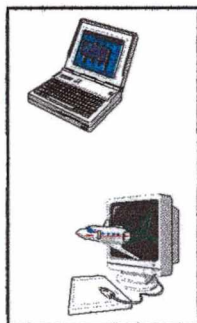
O Texto 10 – Diário da Tecnologia – reproduzido a seguir, constitui-se de dois textos inseridos em um informativo sobre “Informática e a *Internet*”, sendo que cada texto foi produzido por um único autor, ou seja, cada aluno fez o seu texto. O título do informativo está destacado para chamar a atenção do leitor, sendo que nos subtítulos os alunos utilizam fonte de letras vermelhas. O texto apresenta uma ilustração e uma propaganda de anúncio de venda de um computador, lembrando os jornais de circulação, através de frases rápidas e diretas. Os alunos usam palavras em língua inglesa: “*Internet*”, “bits”, “pentium”, “bites”, demonstrando conhecerem os termos da linguagem da informática. Sintonizados com os textos que comumente lêem na *Internet* e com as reportagens da atualidade, os alunos demonstram conhecer o assunto do qual tratam. É um texto coerente, com acentuação e pontuação bem colocadas, fazendo um histórico sobre computador.

#### Texto 10 – Informática - “Diário da Tecnologia”

**A INFORMÁTICA** surgiu em 1941 com um computador do tamanho do Maracanã, e só fazia uma conta por vez. Cada vez que fazia uma conta estragava várias peças. Hoje em dia cabe dentro do bolso. Tão potentes que fazem milhões de contas por segundo. A evolução do computador foi muito rápida, a cada mês criam novos computadores. Nos anos de 1980 até 1985 o melhor era um 186Mhz com o máximo de memória de 4Bits, este ano de 1999 no mês de Janeiro Foi lançado o Pentium II 700Mmx em março de 1999 foi lançado o Petium III 550Mmx com mais de 200Bites de memória.

Noteboock

Voando pela *Internet*



**A Internet:** a *Internet* surgiu nos EUA na época da 2ª guerra mundial(1962). Os americanos estavam com medo de uma bomba que podia atingir universidades que continham documentos importantes, assim se uma bomba atingisse uma universidade ela não perderia todos os documentos importantes.

Nenhuma universidade foi atingida por uma bomba.

Mas a *Internet* continuou sendo utilizada até hoje em todo mundo, para outros fins (diversão, compras, pesquisas, etc...)

A *Internet* está crescendo tão rápido que a cada 90 dias ela dobra de tamanho. Na *Internet* se encontra desde jogos até venda de carros, casas, etc...

Tem uma desvantagem existe exploração de crianças para fazer filmes pornográficos e Vários outros problemas.



Compre já o seu Pentium III550Mmx!!

Preço: R\$8555,58

Lojas Infotec. Tel. (048 266-6666)

O Melhor.

O conteúdo do texto acima trata de quando surgiu a informática, informando sobre o imenso computador criado em 1941. Compara o computador de hoje com o primeiro computador criado, através da utilização de períodos curtos. Fala da evolução rápida das máquinas desde 1980. Apresenta como ilustração uma figura de um notebook.

O texto “Diário da Tecnologia” traz, ainda, um outro subtítulo, cujo conteúdo versa sobre *Internet*, relatando quando surgiu, quem a inventou e porque da invenção da *Internet*. Mostra que a *Internet* está crescendo, o que se encontra lá e ressalta um fato recente veiculado na mídia: a exploração de crianças. Há no texto a presença de intertextualidade, em relação ao conteúdo veiculado na *Internet*, na mídia, nas revistas de especialidades, além da opinião do aluno que escreveu o texto sobre o assunto abordado. Nesse texto, portanto, verificam-se o lado positivo e o lado negativo do uso da *Internet*. De qualquer forma, o texto mostra dois adolescentes que convivem com informática, por ela são influenciados, seja em relação ao conteúdo veiculado no texto, seja por intermédio das características da linguagem apresentadas no texto: uso de termos em língua estrangeira quando se reportam ao vocabulário veiculado na *Internet*, tom do texto, características das letras, uso de períodos curtos, em uma linguagem fluente e objetiva.

A criatividade do texto está mostrada na ilustração, através da utilização de figuras sugestivas e da apresentação de uma propaganda (não solicitada pela professora), oferecendo um computador *Pentium III550Mmm*, que tenta convencer o leitor através do uso de expressões como: “compre já”, “o melhor”. O texto é um exemplo claro de que bem orientados e com ferramentas adequadas, os alunos produzem textos de forma surpreendente.

Outro texto, comentado e reproduzido na página seguinte, é o Texto 11 – “Computação e *Internet*”. Esse texto constitui-se de outros dois textos: “A Evolução Fantástica dos Computadores” e “A *Internet* e o Mundo”. No primeiro texto os alunos comparam o computador de antigamente com o de hoje, relatando, brevemente, a sua evolução; no segundo texto os alunos discorrem sobre a *Internet* e algumas das suas características.

É um texto em linguagem clara, direta e objetiva. Traz informações de textos já lidos e acessados na *Internet* como no caso do histórico sobre o computador (o primeiro computador, a evolução dos computadores) e das características da *Internet* (Hackers, e-mail, site, netbus, Patch.exe). No computador os títulos estão formatados de forma que piscam denotando que os alunos conhecem recursos disponíveis no microcomputador.

As macroestruturas e as microestruturas são coerentes e bem elaboradas, em linguagem acessível e com uso de termos técnicos, denotando conhecimento prévio por parte dos alunos. Os



alunos grifam as palavras: pesquisar, e-mail, hackers, netbus, patch.exe., salientando o que se encontra na *Internet*. Conceituam *Internet* como, ex.: “A *Internet* é o meio de comunicação mais moderno da face da terra.”; e demonstram que conhecem sobre Hackers e sobre programas (arquivos) de uso na rede, denotando familiaridade com a informática e seus termos.

## Texto 11 – Informática

### “A Evolução Fantástica dos Computadores e a *Internet* e o Mundo”

#### A Evolução Fantástica Dos Computadores

Os computadores evoluíram muito rápido nos últimos tempos, no início os computadores eram lentos e grandes; hoje eles processam milhares de informações por segundo.

O primeiro computador media quatro metros quadrados, os computadores mais avançados do século tem o tamanho de uma pequena agenda.

Com o passar dos tempos os computadores se tornaram cada vez mais potentes com a capacidade de armazenar muito mais arquivos..

Os computadores se tornaram tão famosos, que são usados como instrumento de trabalho, estudo, diversão, etc.



#### A *Internet* e o Mundo...

A *Internet* é o meio de comunicação mais moderno da face da Terra.

A *Internet* não é só para pesquisar e mandar e-mail, com ela também podemos jogar, conversar, trocar programas com as outras pessoas.

O maior problema da *Internet* são os “**HACKERS**” (invasores de sistemas).

Os técnicos elaboraram um programa chamado “**NETBUS**”, ele serve para consertar os computadores dos clientes via *Internet*, o programa funciona mais ou menos assim -> o técnico insere um arquivo chamado “**PATCH.EXE**” que liberará o técnico entrar no computador do cliente via *Internet*, tendo acesso a todos arquivos.

Os **HACKERS** roubaram o programa e o usaram para ter acesso aos computadores, tendo total controle...

A criatividade está presente no volume de informações veiculadas e da forma como foram apresentadas essas informações, na construção de um informativo que relata assuntos relevantes em relação aos temas abordados – Computador e *Internet*. Verifica-se uma certa analogia entre o informativo produzido pelos alunos e o informativo mostrado na aula inaugural da pesquisa, sendo que os alunos aprimoram o que aprenderam e ampliam o conhecimento, trazendo informações mais relevantes do que as apresentadas pela professora pesquisadora, demonstrando que os alunos têm experiência acerca dos assuntos relacionados com computador, informática e *Internet*, confirmando os resultados do questionário sócio-cultural. (Cap. III, II.<sup>a</sup> Parte).



Outro texto produzido pelos alunos é o texto “*Internet*”, em que os alunos fazem um apanhado geral sobre o que é *Internet*, computador, citam *Site* interessantes de se acessar e falam o que é “Bate-papo” na rede.

### Texto 12 – Informática – “*Internet*”

#### INTERNET:

A *Internet* é a rede mundial de computadores. Nela podemos conversar (teclar) com pessoas de qualquer lugar do globo, fazer pesquisas em sites de busca, buscar informações importantes de qualquer assunto, fazer downloads de vários jogos de computador e acessar sites para diversão (jogos, piadas, etc.).

Para acessarmos a *Internet* é necessário termos um provedor (Zaz, Brasilnet, Intergate ou Universo Online), uma linha de telefone e um computador.

#### COMPUTADOR:

O computador é muito importante para adultos e crianças, pois além de ajudar a fazer cálculos, trabalhos, roteiros, pesquisas, a deixar o trabalho mais bonito e muito mais distração, ele também oferece diferentes tipos de letras, tamanhos, figuras, etc.

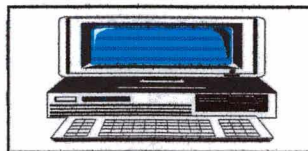
Hoje os computadores são muito desenvolvidos. Mais antigamente os computadores mediam 4 metros cúbicos e não faziam nem a metade do que fazem hoje em dia.

#### Alguns sites interessantes

- [www.humortadela.com.br](http://www.humortadela.com.br) (diversão)
- [www.fln.zaz.com.br](http://www.fln.zaz.com.br) (provedor)
- [www.ufsc.com.br/coperve/](http://www.ufsc.com.br/coperve/) (pesquisas)
- [www.intergate.com.br](http://www.intergate.com.br) (provedor)
- [www.monica.com.br](http://www.monica.com.br) (diversão)
- [www.quatrorodas.com.br](http://www.quatrorodas.com.br) (carros)
- [www.besc.com.br](http://www.besc.com.br) (banco)
- [www.matrix.com.br](http://www.matrix.com.br) (provedor)
- [www.yadata.com.br/coracao](http://www.yadata.com.br/coracao) (CCJ)

#### Bate-Papo

É um lugar onde várias pessoas de todos os países do mundo falam (teclam) sobre qualquer assunto. No Zaz, por exemplo, podemos entrar em várias salas. Cada sala tem o seu assunto: Papo-furado, namoro, sua turma, sua outra turma, futebol, no escurinho, etc. Nesse bate-papo podemos conhecer pessoas, fazer amigos, combinar encontros, namorar virtualmente, etc...



O texto sob o ponto de vista do conteúdo macroestrutural, esclarece ao leitor o que é, para que serve e como se usa computador e *Internet*. Os alunos utilizam termos típicos da rede: teclar, *Sites* de busca, fazer downloads, acessar *Site*, provedor, mostrando que conhecem o assunto, acessam com frequência a *Internet* e relatam um pouco dessa experiência no texto “*Internet*”. O

texto esclarece o leitor sobre os termos, mostra a importância do computador, tanto para adultos como para crianças.

Quando cita o caminho para os *Site*, os alunos colocam entre parênteses o seu significado. Por exemplo, no item “Bate-Papo” há uma explicação sobre o que é esse lugar na rede *Internet* e o que se faz lá: “É um lugar onde várias pessoas de todos os países do mundo falam (teclam) sobre qualquer assunto”.

O texto está escrito em linguagem coerente, sintética, objetiva e clara, com vocabulário rico e diversificado, com uso de termos veiculados na informática. Os títulos são formatados em rosa e uma figura de computador ilustra o texto

O texto representa um informativo sobre a *Internet*, o Computador, os Site da *Internet* e as salas de conversação na rede, mostrando informações relevantes para quem quer conhecer um pouco sobre esses assuntos, sendo que o texto mostra-se bastante similar ao formato de informativo veiculado pela professora pesquisadora na aula inaugural do projeto, por estar dividido em subtítulos, apresentar conceitos de forma didática, formato de cores de letras diferenciado e ilustração condizente com o conteúdo veiculado.

A influência da informática é notada desde o título, passando pelo conteúdo veiculado, a diversidade de termos relacionados à informática e computador e com a ilustração representando um computador. A criatividade está na escolha dos assuntos, na disposição dos conteúdos e da representatividade da ilustração.

Os textos mostrados e comentados até aqui são uma amostra do que o aluno produz quando sente prazer naquilo que realiza, produzindo textos de forma satisfatória. Quando há satisfação no que se faz e quando há motivação, o resultado da produção, a partir da interação, são textos bem estruturados, com linguagem fluente, informativa, expressiva e sugestiva, apresentando as visões de mundo de adolescentes inseridos em uma sociedade em vias de informatização, que relatam e escrevem sobre assuntos que dominam e gostam.

O que se observou nas aulas ministradas no decorrer do projeto foi a possibilidade de interação dos alunos com os assuntos veiculados. Ou seja, todo o conteúdo apresentado sobre informática, sobre computador, sobre *Internet* foi compreendido pelos alunos, pois os mesmos demonstraram terem refletido e assimilado o conteúdo de maneira prazerosa, tendo em vista ser um tema que aproxima a escola da realidade social vivida por eles quando fora da escola. A interação social instaurada contribui para o sucesso da produção dos textos, de forma a garantir um *corpus*

para a pesquisa que merece ser analisado não só aqui, mas em outros momentos de pesquisa mais aprofundada.

Por isso, conclui-se que a produção de texto no laboratório de informática foi recebida positivamente pelos alunos – os alunos interagiram de tal forma com a proposta de produção de um texto no computador, que seu texto fluiu espontaneamente, sem receios, sem barreiras, com satisfação de vê-lo pronto – fruto do seu trabalho.

Estar produzindo no computador, para a grande maioria da turma, foi interessante, diferente e atual. Quando os alunos terminam os textos e começam a aperfeiçoá-lo, a satisfação de todos é aparente, uma vez que cada um sente-se como um autor/produtor do texto que produziram.

A criatividade nos textos se manifestou em gradientes, onde se observa o estilo de cada autor e a construção do texto de acordo com o conhecimento de mundo, dos adolescentes, desde a inserção de ilustrações, até a riqueza de informações a respeito do assunto abordado, sendo que uns textos apresentam-se mais criativos do que outros, porém todos com manifestação de experiências dos sujeitos envolvidos no processo de produção.

#### **4. Produção de texto no contexto sala de aula – Uma avaliação do processo**

O objetivo de produção de texto na sala de aula, além da possibilidade de comparação entre os textos produzidos no laboratório de informática, era fazer com que os alunos se manifestassem individualmente sobre a prática de produção de texto na utilização do computador como instrumento pedagógico, através de um roteiro com perguntas a serem respondidas durante a produção (Optou-se por utilização de questões para a motivação inicial, tendo em vista o pouco tempo existente para a realização da atividade; assim, com as perguntas propostas, ficaria mais “fácil” a reflexão do aluno em relação à atividade). Essa atividade aconteceu em uma aula posterior à aula do laboratório de informática e consistia na última aula destinada ao projeto. Os recursos didáticos, nessa avaliação de atividade, foram os comumente usados pelos alunos em seu dia-a-dia no contexto escola: folha de papel, caneta ou lápis, o que denota uma certa familiaridade com um contexto situacional de produção textual em moldes tradicionais. A aula realizou-se no contexto sala de aula, onde os alunos estavam sentados em carteira individuais, uns atrás dos outros. Para a realização da atividade não se poderia conversar com o colega ou ter a orientação das

professoras, uma vez que a intenção da professora era verificar a produção escrita individual dos alunos, a partir de suas experiências e de suas opiniões sobre os temas até ali abordados.

A motivação consistia em perguntas existentes no roteiro da folha onde o texto seria produzido, apresentação de uma gravura com alunos sentados em frente a computadores – a fim de relembrar aos alunos a aula do laboratório de informática – e de uma música suave para estabelecer uma atmosfera de concentração. (Já que era a última aula daquele dia, cuja dispersão dos alunos era notada). A orientação existente no roteiro solicitava: fazer um texto com base na observação da figura, procurando responder as questões. Na gravura, aparecem alunos sorrindo, felizes em frente a um computador — que representava a carteira escolar individual, com cadeiras e carteiras ergonômicas (Ver anexo II). As questões sugeriam reflexão sobre os temas: sociedade, educação, futuro, escola, computador – resumindo, de certa forma, tudo o que fora veiculado até aquele momento sobre esses assuntos. Assim, solicitava-se que os alunos produzissem um texto, através de respostas às perguntas abaixo:

"Como você vê o mundo hoje? Como será o mundo de amanhã? Que papel a informática tem nesse mundo? Como será a escola do futuro? Como você sente o uso do computador na sua produção de texto? O que melhorou? O que piorou? O que você achou das aulas? Como você se sentiu usando o computador na produção de textos? Vale a pena repetir esse tipo de aula?"

Com base nessas perguntas, objetivou-se fazer o aluno refletir sobre tudo o que havia sido realizado durante as aulas do projeto; observar o que havia sido aprendido pelo aluno e como ele havia se sentido, além de mostrar a opinião do aluno quanto à prática de produção de texto com o uso do computador como instrumento pedagógico. Ressalta-se que essa foi a última aula realizada, sendo que o contato com a professora pesquisadora terminaria ali – os alunos retornariam à sua vida escolar de antes.

Os pressupostos considerados nessa atividade foram: o aluno sabia o que era um texto e como seguir roteiros; estava familiarizado com os recursos didáticos empregados na realização da tarefa; estava acostumado a realizar uma atividade de produção de texto.

Diante disso, esperava-se que os alunos produzissem textos, mostrando sua visão de mundo sobre os temas veiculados; que respondessem a todas as perguntas, produzindo um texto com início, meio e fim; construíssem o texto com macroestruturas claras e coerentes e microestruturas coesas, além de ortografia e acentuação adequadas. Porém, não se esperou que os alunos fossem fazer textos iguais aos do laboratório de informática, tendo em vista os fatores motivacionais e a situação contextual serem diferentes, uma vez que se objetivou averiguar a manifestação nos textos das

impressões dos alunos em relação ao todo do processo de produção textual praticada durante as aulas do projeto, além de se observar marcas das motivações propostas na aula inaugural. Observou-se, portanto, o que já era previsível: que os alunos, tendo em vista o pouco tempo para a atividade, preocuparam-se mais em responder as questões do roteiro, em opinar sobre os temas abordados do que em elaborar um texto.

Sabe-se que um texto só é um texto quando constitui-se em um todo organizado de sentidos, construído sobre um eixo comum, cuja macroestrutura apresenta-se clara e desenvolvida em microestruturas bem organizadas, de forma a construir um determinado sentido, tanto para quem o escreve, quanto para quem o lê. Assim sendo, selecionam-se oito escritos dos alunos. Optou-se por não corrigir os textos, mantendo-se a mesma estrutura gramatical, tendo em vista não ser prioridade essa correção para o entendimento do sentido global do trabalho, com exceção da ocorrência ou não de acentuação gráfica nas palavras, por ser um dos itens a serem analisados. O roteiro de análise dos escritos em sala de aula prioriza a manifestação de marcas de intertextualidade e de visão de mundo dos alunos em relação aos temas abordados, verificando o sentido global dos textos e as marcas de construção do sentido.

Foram produzidos na aula de avaliação final, ocorrida no contexto sala de aula, um total de cinquenta textos, desse universo, comenta-se, a partir de agora, os textos: “O Mundo Futuro”, “O Mundo dos Computadores”, “O Mundo”, “A *Internet*”, “O Mundo de Hoje”, “*Informática*”, “*World Evolution*”, “O dia-a-dia da *Informática*”. A numeração dos textos segue a ordem crescente em sequência à numeração dos textos da seção anterior. Lembra-se que o texto da epígrafe dessa dissertação também foi produzido no contexto sala de aula, na aula de avaliação final, sendo comentado no item “Considerações finais”.

Nos títulos dos textos produzidos pelos alunos, há uma recorrência do elemento “Mundo”. Entende-se que esse fato deve-se à influência que o texto “O Mundo Ligado” – um dos recursos didáticos utilizados pela professora pesquisadora na aula inaugural – e o roteiro proposto para a produção em sala de aula influenciaram a reflexão do aluno sobre a presença da informática no mundo. Vale documentar aqui que todos os textos produzidos no contexto sala de aula abordam os assuntos referentes ao roteiro final, não se observando fugas de tema. No entanto, torna-se necessária uma seleção de textos, a fim de verificar questões recorrentes, o que resultou em agrupamento dos textos comentados, sendo que uns mostram-se como textos (Texto 13, 14, 19 e 20), conforme definição de texto na parte I da dissertação; outros, simplesmente respondem às

questões propostas no roteiro (Texto 15 e 16) e alguns não fazem nem uma coisa nem outra (Texto 17 e 18).

O comentário sobre os textos segue a seguinte ordem: cita-se o número do texto e o seu título, faz-se um breve comentário sobre o tema abordado, constituído de seu sentido global e, em seguida, comentam-se as marcas dessa construção de sentido em relação aos parágrafos – numerados – que estão presentes no texto; observam-se marcas da intertextualidade quando ocorrem e mostra-se a ausência ou não de acentuação nas palavras.

O Texto 13 – O Mundo Futuro – traz a opinião do aluno em relação ao mundo onde vivemos. O título refere-se ao mundo no futuro, mas o que o aluno expõe é o mundo de agora, através da preocupação com o desaparecimento da natureza, em função da construção de prédios e do desenvolvimento das cidades. O aluno relata a preocupação com o futuro em relação ao desequilíbrio provocado pelo homem à natureza, quando extermina peixes e animais por esporte; sendo que o texto apresenta as opiniões do autor, construídas através de exemplificações e contrapontos, como na frase: “Até podemos ficar sem comida se o homem continuar fazendo esta maldade...”. Além disso, o autor expõe sua esperança em um futuro melhor, ao dizer que: “Mas, eu espero que no futuro as coisas mudem: os animais em seu lugar reservado e o homem em sua lugar proprio convivendo com os outros sem guerra sem conflitos convivendo em paz e armunia com os outros e com nós mesmos”. Observe-se o texto:

#### **Texto 13 – O Mundo Futuro**

1. O mundo hoje no planeta terra em todos os países em todas as cidades a cena e a mesma historia a modernidade cresce a natureza desaparece com o almento de predios, apartamentos, centros e shopping as vezes o homem matam animais somente por esporte para mostrar como trofeu na sala para fazer artefatos com empalhar e colocar no escritorio, peso para papeis etc.
2. Até podemos ficar sem comida se o homem continuar fazendo esta maldade com estes seres podemos ficar sem peixes com a pesca predatoria ficar sem animais com a caça ilegal.
3. Mas eu espero que no futuro as coisas mudem: os animais em seu local reservado e o homem em seu lugar proprio convivendo com os outros sem guerra sem conflitos convivendo em paz e armunia com os outros e com nós mesmos.
4. Hoje o papel da informatica é disputado somente as pessoas com uma renda pode comprar um computador mas eu acho que no futuro os computadores serão muito comuns (serão parte do dia-a-dia).

Através da leitura do **Texto 13**, nota-se que o aluno preocupa-se em produzir um texto, construindo seus argumentos em função das primeiras perguntas do roteiro proposto para a aula. O aluno desenvolve as idéias em quatro parágrafos: no primeiro, manifesta sua opinião em relação à sua visão de que o mundo está diferente porque cresce e se moderniza; mostra a desumanidade do homem que mata os animais por esporte e o lado negativo da modernidade; no

segundo parágrafo, reforça a idéia de crueldade e de pouco caso do homem com a natureza; no terceiro parágrafo, apresenta sua esperança em relação ao futuro, desejando que o homem preserve mais a natureza, os animais e não provoque conflitos ou guerras, procurando viver em paz. No quarto parágrafo, o aluno fugiu ao conteúdo desenvolvido no texto, sendo que este parágrafo não apresenta nenhum elemento de concatenação com os parágrafos anteriores, a não ser quando se refere ao “futuro”. Observa-se que o aluno não abordou todos os assuntos solicitados nas perguntas do roteiro, o que deixou o texto incompleto em relação à atividade proposta. O texto, no último parágrafo, traz a opinião do aluno em relação à informática, mostrando que a informática hoje é acessível para uma certa faixa social da população, porém em um futuro não muito distante, ela estará presente no dia-a-dia de todas as pessoas. Assim sendo, os três primeiros parágrafos possuem elementos de coesão, tais como: homem, até, mas. Há indícios de não coerência em virtude da não adequação do uso de pontuação, como, no exemplo tirado do primeiro parágrafo:

*“O mundo hoje no planeta terra em todos os países em todas as cidades a cena e a mesma historia a modernidade cresce a natureza desaparece com o alimento de predios”.*

Há, também, no texto, ausência de acentuação nas palavras, como em: países, e, predios, predatoria, historia, proprio, sera, facil; além de palavras escritas de forma inadequada: alimento, armunia, facil, contaisto. A ausência de acentuação confirma a hipótese número 2 da dissertação (ver item 1, Cap. IV, II.<sup>a</sup> Parte), pois, torna-se freqüente o não uso de acentuação gráfica nos textos de adolescentes envolvidos com informática.

O Texto 14 – O Mundo dos Computadores – mostra as idéias do aluno em relação ao computador no mundo, apresentando respostas às perguntas do roteiro, na construção do texto. Para o aluno, a informática e o computador são importantes no mundo e na escola. O aluno dialoga com os textos apresentados pela professora durante as aulas do projeto, além de dialogar com o texto do roteiro, cujas marcas estão, respectivamente, no segundo e no terceiro parágrafos

#### **Texto 14 – O Mundo dos Computadores**

1. O mundo de hoje, é bom e básico, mas poderia ser melhor, com o computador.
2. Em muitas escolas o computador já é usado por muitos alunos, mais não como uma das matérias, mas sim como nos livros e cadernos.
3. A informática tem como função levar as pessoas a se comunicar mais.
4. Provavelmente todas as escolas no futuro utilizaram esta esplendida máquina, o computador, se não for possível em todas, a grande maioria.
5. O computador já me ajudou muito, até na escrita de palavras e produção de textos. É que quando escrevemos uma palavra errada, ela é sublinhada, se apertarmos um dos botões do mauze mostra a palavra certa, então, não fica um texto cheio de erros e também não cansa as mãos.
6. Acho que em matéria de piorar a minha vida eu não tenho nada a reclamar, só elogiar. O único problema é que gasta muita energia elétrica, mais fora isto, foi uma das melhores invenções do homem, valeu a pena.

Esse texto apresenta as macroestruturas propostas a partir das questões do roteiro: fala do mundo, da escola do futuro, da informática, do quanto o uso do computador auxilia na produção de textos. Trata de comentar sobre a questão dos computadores, advogando a favor da presença do computador no mundo. No entanto, apresenta, nas duas últimas linhas do texto, um argumento contra o uso do computador: gasto de energia elétrica, sendo que o aluno disserta sobre os pontos positivos e negativos em relação ao uso do computador. Entretanto, os argumentos positivos são mais numerosos. Há predominância no uso de períodos curtos, em uma linguagem que flui de forma rápida. Apesar de aparecerem no texto problemas de ortografia, esses não interferem na construção de sentido. Sobre os dois adjetivos que conceituam o mundo, no primeiro parágrafo, a partir do elemento computador: “bom” e “básico”, não ficou muito claro o que o aluno quis dizer: “O Mundo de hoje, é bom e básico, mas poderia ser melhor, com o computador.”

No Texto 15 – O Mundo – há uma preocupação do aluno em tentar responder às perguntas do roteiro, apresentando sua opinião em relação às perguntas do roteiro, não as relacionando entre si, o que provoca rupturas de sentido global, não construindo necessariamente um texto, mas, sim, um conjunto de respostas, onde cada parágrafo corresponde a uma idéia em referência ao roteiro estabelecido. Veja o texto abaixo:

#### Texto 15 – O Mundo

1. Eu vejo o mundo de hoje um exemplo de paz, solidariedade, amizades, união etc, o mundo de amanhã será de bastante crescimento nas atividades econômicas, bastante paz, justiça etc...
2. A informática tem o objetivo de facilitar as atividades do nosso dia a dia através da *Internet* que foi uma grande invenção.
3. A escola do futuro será muito bem atualizada, além dos estudos, será uma ótima opção os computadores.
4. Muito bom, para melhorar o trabalho podemos pesquisar na *INTERNET*.
5. Melhorou muito, o nosso trabalho fica mais completo.
6. O que piorou? Nada.

Verifica-se, nesse texto, que o aluno preocupou-se tão somente em responder às perguntas, produzindo um amontoado de frases que não estão concatenadas para a formação de um texto. Cada frase corresponde a um fragmento isolado, no entanto, em sua estrutura gramatical, as frases estão bem estruturadas do ponto de vista sintático e semântico, com pontuação e acentuação adequadas. Para se entender o quarto parágrafo, através do uso da expressão “muito bom”, faz-se necessário ao leitor reportar-se ao roteiro, tendo em vista a resposta não estar completa na retomada do termo



“produção de texto no computador”. Assim, ocorre, também, com as duas últimas frases, o fato de não se entender ou compreender o significado das mesmas, sem se reportar às questões do roteiro.

Mesmo não sendo um texto propriamente dito, vale ressaltar que o aluno procurou externar suas idéias a respeito das indagações propostas, e isso deve ser levado em consideração diante da situação instaurada, ou seja, parte da atividade solicitada foi desenvolvida, o que validam as respostas apresentadas pelo aluno.

O Texto 16 – *A Internet* – também não constitui um texto propriamente dito (em referência ao conceito de texto veiculado nessa dissertação), tendo em vista a tentativa do aluno somente responder às questões do roteiro como ocorreu, também, com o Texto 15. Isso se deve ao fato de só se entender os fragmentos quando o leitor do texto se reporta às questões do roteiro. Além disso, esses fragmentos apresentam problemas quanto à estrutura de frases, ortografia, pontuação, coerência e coesão, apresentando problemas também de ordenação de idéias e de conclusão das mesmas na construção do sentido global do que seria um texto, com se pode ver abaixo:

#### Texto 16 – *A Internet*

1. Que todos repei um ao outro como ele quer se você quer que ele faz a você não faça a ele.
2. Que você falei ao coração que é bom fazer amigos e nova amizade. Porque a amizade é a coisa mais bonita.
3. Eu acho que o mundo de hoje está muito ruim porque ele tem muitos sequestros e muito robo. O mundo de amanhã será bem mais criativo.
4. O mundo da informatica é ir na *Internet*.
5. Será uma boa. Porque os alunos não presisa vir todo o dia.
6. Eu acho um beleza porque a criação de trabalho é bom.
7. Melhorou bastante porque com a *Internet*.
8. Piorou. Porque a *Internet* porque as pessoas ficaram conheceram muito.

Observa-se nos fragmentos acima, a supressão de sílabas, de palavras, conforme aparece nas duas primeiras linhas. Esse texto precisa ser revisto pelo aluno, a fim de que ele leia o que escreveu e observe as possibilidades de reconstrução das idéias. Cabe ao professor orientá-lo, a fim de fazê-lo ler o seu próprio texto, fazendo-o perceber a dificuldade de entendimento do sentido das frases que construiu. Por isso, torna-se necessário reafirmar que: na retomado do texto para leitura e revisão, o aluno torna-se o leitor do próprio texto, podendo ele mesmo corrigir as inadequações que por ventura tenha cometido sem perceber, atribuindo ao aluno a responsabilidade de compreender o significado daquilo que quis apresentar em seu texto.

No Texto 17 – O mundo de hoje – e o Texto 18 – Informática – apresentam-se como exemplos de escritos dos alunos, onde se observa a preocupação em responder às perguntas do roteiro e a tentativa de construir um texto, sendo que no processo de realizar ambas as tarefas de

forma rápida, os alunos mostram-se indecisos e, por vezes, perdem-se, não realizando nem uma coisa nem outra.

### Texto 17 – O mundo de hoje

1. Hoje vejo o mundo como um campo de batalha, porque todo dia tem gente brigando com muita violência.
2. Eu acho que o futuro do amanhã será calmo, porque existem pessoas que querem um futuro melhor para todos.
3. A informática tem um papel muito importante porque representa a evolução da sabedoria do homem.
4. Eu acho que a escola do futuro cada aluno terá seu próprio notebook, e todas as aulas no computador.
5. Eu acho que o uso do computador na produção de texto facilita muito.
6. Melhorou a rapidez, a quantidade de memória e etc.
7. Na pura verdade não piorou nada.

### Texto 18 – Informática

1. Eu vejo o mundo hoje muito avançado e será bem mais avançado. O papel informática é fazer com que todos saibam usar o computador e seus programas e fazer as escolas trocarem o lápis e o papel pelo computador.
2. Eu prefiro o computador porque é mais rápido só que não se escreve como eu estou escrevendo agora. Como alguns preferem o lápis a tecnologia não avança tanto como por exemplo os Estados Unidos.

Os alunos, como se observa, procuram fazer um texto; no entanto, falta coesão entre alguns fragmentos, ficando o conjunto dos fragmentos e a própria frase, por vezes, com sentido não muito claro, como nos parágrafos 2 e 3 do Texto 17 e o parágrafo 2 do Texto 18.

O aluno trata de comentar nos parágrafos dos Textos 17 e 18 os assuntos informática, computador, mundo e escola; no entanto, faltam elementos de concatenação entre as frases que compõem os parágrafos. Observa-se, ainda, que o entendimento das duas últimas frases, no Texto 17, só é possível quando se reporta às questões referentes ao roteiro da produção de texto. No Texto 18, o aluno tenta realizar um texto, mas apenas afirma sua opinião a respeito do assunto mundo, informática e computador, sem com isso argumentar ou exemplificar sobre o assunto.

Os dois textos não apresentam conclusão de idéias, parecem inacabados: “Na pura verdade não piorou nada” – Texto 17 e “Com alguns preferem o lápis a tecnologia não avança muito como os Estados Unidos” – Texto 18. Embora os escritos apresentem-se com problemas na construção do sentido, verifica-se que os alunos opinam sobre algumas perguntas do roteiro, não invalidando a produção em si, tendo em vista a expressão de idéias e de opiniões que se apresentam no texto,

como, no exemplo: “Eu acho que o futuro do amanhã será calmo, porque existem pessoas que querem um futuro melhor para todos.” (Texto 17); “Eu acho que o uso do computador na produção de texto facilita muito.” (Texto 17); “Eu prefiro o computador porque é mais rápido só que não se escreve como eu estou escrevendo agora...” (Texto 18); “Eu vejo o mundo muito avançado.” (Texto 18), o que denota a reflexão do aluno sobre os conteúdos apresentados durante as aulas do projeto. Nos Texto 17 e 18 observou-se a ausência de acentuação em palavras do tipo: violencia, informatica, memoria, .

No Texto 19 – World Evolution – e no Texto 20 – O dia-a-dia da Informática – apresentados e comentados logo abaixo, mostra-se que entre as produções dos alunos, há quem produza um texto, respondendo às questões apresentadas no roteiro. Os textos são construídos a partir das opiniões dos alunos sobre os temas abordados, de forma criativa, através de um estilo próprio de manifestação de linguagem. Além disso, na elaboração dos textos preserva-se a estrutura em parágrafos, com início, meio e fim, e sentido global construído de forma a apresentar marcas em sua tessitura, mostrando, também, diálogo com outros textos.

O Texto 19 – World Evolucion – traz em seu sentido global as idéias do aluno em relação ao mundo de hoje, o que se espera do mundo de amanhã, idéias sobre a escola no futuro e como o aluno se sente usando o computador na produção de texto, relatando ao leitor que a escrita e a agilidade melhoraram com o uso do computador. Observa-se o texto abaixo:

#### Texto 19– World Evolution

1. O mundo de hoje está ficando futurístico, na Europa já existe carro que anda com ar puro como combustível, viajem a Marte ou na Lua, mas o que eu gostaria mesmo era que tivesse uma regra futurista que dissesse assim:
2. Todas as crianças poderão inventar e manipular bombas atômicas, para espantar a colônia alienígena.
3. A informática daqui a pouco estará tão avançada que vai ou pode existir mini-computadores em chaveiro e várias outras coisas da minha imaginação.
4. Como ia falando do futuro, esqueci de dizer da cultura, mas me lembrando dela vamos ao assunto: a escola deu uma grande evolução como a de São Paulo com C.O.C. com computadores e várias outras coisas.
5. Eu me sinto, quando uso o computador numa rede bem informatizada e inteligente com a minha produção de texto, pois melhorou minha escrita e agilidade, e o que piorou foi nada.

O texto desenvolve-se em cinco parágrafos. O primeiro trata de explanar sobre o mundo de hoje dizendo que ele é futurístico, exemplificando que na Europa já existe um carro cujo combustível é o ar puro; isso mostra que o aluno costuma ler revistas da atualidade sobre os novos inventos. O segundo e o terceiro parágrafos mostram a idéia de como o aluno gostaria que fosse o futuro: Crianças inventando e manipulando bombas atômicas para espantar os alienígenas, e mini-

computadores para se carregar como chaveiros, o que, segundo o aluno, é uma das suas “imaginações”. No segundo e terceiro parágrafos verifica-se uma influência de temas veiculados em filmes de ficção científica, muito comuns de serem assistidos por adolescentes. No quarto parágrafo, quando o aluno se refere à escola do futuro, falando da cultura, lembra-se do exemplo da escola mostrado no texto “A Escola do Futuro”, veiculado na aula inaugural, o qual apresenta gravuras de estudantes em frente a um computador como se fosse o próprio caderno e influência da gravura do roteiro para produção de textos na sala de aula. O aluno encerra o texto mostrando suas impressões sobre o computador e o que melhorou na sua produção textual. O título apresenta-se grafado em língua inglesa, demonstrando que o aluno conhece a língua e a utiliza. Os elementos de concatenação são: mundo, informática, futuro, escola, computador. Há ocorrência de palavras com supressão da acentuação gráfica, por exemplo: “futurístico”, “combustível”, “atomicas”, “colonia”, “alienigena”, “estara” – o que confirma a hipótese 2 da dissertação.

O Texto 20 – O dia-a-dia da informática – apresenta-se como um texto construído através das respostas às perguntas do roteiro. Trata da evolução do nosso dia-a-dia, discutindo o papel da informática e do computador em nossa vida. O texto apresenta cinco parágrafos, sendo que no primeiro está a idéia desenvolvida ao longo do texto, qual seja: “O mundo está mais evoluído por causa da informática e é através dela que realizamos algumas atividades como trabalhar, estudar e brincar, sendo que a informática tem um papel fundamental no mundo”.

Observe-se o texto:

#### **Texto 20 – O dia-a-dia da informática**

1. Hoje em dia vejo o mundo mais evoluído, pois agora nós fazemos tudo na base da informática, trabalhamos, estudamos, brincamos...
2. Vejo o mundo de amanhã, mais evoluído do que o de hoje, com novos computadores, novos programas e com uma procura muito maior. O mercado aumentará graças a função da informática. A informática tem um papel muito fundamental no mundo. No Brasil, o desemprego aumenta cada vez mais, mas esperamos que a informática arranje uma solução para isso.
3. Nas escolas a procura da informática, cada vez é maior.
4. computador na vida das pessoas, inclusive na minha, tem uma utilidade muito grande. Ele nos ajuda a fazer trabalhos, amigos, brincadeiras, etc...
5. A minha vida junto da informática, melhorou bastante, fiquei com mais informações. Na minha vida, não piorou nada, também pensando que na das outras pessoas não piorou. A informática é a melhor saída!

A partir do parágrafo 2, o aluno detalha e fundamenta a premissa inicial, através de argumentos do tipo: O mundo está evoluído por causa da informática, os novos programas vão fazer o mundo de amanhã ser mais evoluído, a informática é cada vez mais procurada na escola, o

computador tem uma grande utilidade para fazer trabalhos, amigos e brincadeiras, concluindo com a idéia de que a informática melhorou bastante a vida das pessoas, ou seja, “A informática é a melhor saída!” para o mundo e para as pessoas. Observa-se que o texto acrescenta e reafirma as idéias desenvolvidas e veiculadas através dos textos utilizados como apoio pedagógico nas aulas anteriores, dialogando com esses, o que denota a importância das motivações ocorridas ao longo do processo para a realização de uma prática de produção de textos, além de confirmar a hipótese de que a informática realmente influencia, nos dias de hoje, a aprendizagem do aluno, seja fora ou dentro do contexto escola.

No Texto 20, o elemento de coesão está na reincidência do termo “informática”, sendo que o aluno em cada parágrafo comenta o assunto na construção e argumentação da premissa inicial. O texto não apresenta problemas quanto à acentuação.

Como se observam nos textos comentados acima, a prática de produção textual que relembra uma prática de produção em moldes tradicionais gera, em relação a boa parte dos textos produzidos, um processo de produção inacabado. Isso ocasiona uma frequência de produções textuais inacabadas, pois não houve a revisão, pelo aluno, dos textos produzidos. Naturalmente, o aluno que não apresenta dificuldades em produzir um texto, vai construí-lo mesmo em uma aula de quarenta e cinco minutos, como no caso dos textos 19 e 20. No entanto, o aluno que precisa de mais tempo para refletir e revisar seu texto apresenta um texto com certo grau de ocorrência de problemas quanto à formulação de argumentos, apresentação das idéias e desenvolvimento dessas e acentuação ausentes, além de outras ocorrências não mensuráveis nesse trabalho.

Por isso, reitera-se que uma prática de produção de texto, delimitada por quarenta e cinco minutos, não deveria ocorrer sem motivação, sem levar em conta os pressupostos cognitivos e contextuais e a interação do aluno com os temas apresentados; dessa forma, advoga-se a favor de uma prática de produção de textos que leve o aluno a refletir sobre determinados assuntos, com objetivos definidos, passíveis de serem alcançados. Porém há de se frisar que a prática realizada teve suas motivações, pecando unicamente pela falta de tempo – fator que não dependia da pesquisadora – para a revisão do texto pelo aluno.

Assim sendo, um professor preocupado em levar aos alunos uma atividade de produção textual precisa, como se está falando desde o início dessa dissertação, delimitar objetivos e práticas coerentes, a fim de levar o aluno a produzir, sendo que o tempo necessário para a atividade dependerá da sensibilidade do professor e do conhecimento que esse professor tem da sua turma.

Vale ressaltar que, há uma satisfação em ler os textos produzidos, uma vez que eles apresentam a visão de mundo dos alunos em relação aos temas propostos: escola, mundo, informática, futuro, uso do computador na produção de textos.

As motivações utilizadas – música para acalmar, gravura para ilustrar a idéia questionada e perguntas que orientaram os parágrafos a serem produzidos – direcionaram à produção de textos dissertativos, em função do objetivo delineado para a aula de avaliação final pela professora pesquisadora: explanar sobre o mundo, a informática, o computador.

Pode-se considerar que nesta prática, de certa forma, procurou-se realizar uma prática de produção textual em moldes tradicionais, entretanto, lembra-se que há pontos diferenciados, quais sejam: durante as seis aulas anteriores a esta, os alunos conviveram com a realidade da informática na escola, praticando a produção de texto com o uso do computador, leram textos sobre a comunicação e a informática, sobre o uso do computador no mundo, o que os motivou a escrever sobre o conhecimento que aprenderam e que ajudaram a construir ao longo das aulas, por intermédio da interação e de fatores motivacionais. Tudo isso transformou a aula de produção de texto, na sala de aula, como uma extensão das demais atividades e mesmo em uma conclusão de mais uma etapa dentro de um processo de aprendizagem.

No item cinco, faz-se um breve contraponto sobre a produção de textos no laboratório de informática e a produção de textos no contexto sala de aula, apresentando os depoimentos de alunos, da professora da turma e da monitora do laboratório sobre a prática de produção de textos, utilizando o computador com instrumento pedagógico, concluindo, assim, as etapas que construíram o processo de produção de textos.

## **5. Avaliação Final**

Nesse item, apresentam-se observações a respeito das duas práticas de produção de texto: o que as distancia e o que as aproxima, tendo em vista fazerem parte de um mesmo processo, cujas etapas foram delineadas ao longo da pesquisa. Assim sendo, os textos produzidos no contexto sala de aula são diferentes dos textos produzidos no contexto laboratório de informática, em função de uma série de fatores, tais como: motivação diferenciada no tocante aos recursos didáticos utilizados, ausência de intervenção das professoras durante a produção; preocupação por parte dos alunos em responderem às questões propostas no roteiro. Além disso, o texto produzido no contexto sala de aula foi individual, enquanto que no contexto laboratório de informática, tendo em vista a

insuficiência de microcomputadores, os textos foram produzidos em duplas. No entanto, observa-se que a criatividade manifestou-se em ambos os contextos, sendo que no contexto laboratório, tem do em vista os recursos disponíveis, essa criatividade tornou-se mais aparente, levando em conta a estrutura dos textos, o conteúdo abordado, as gravuras utilizadas.

No laboratório, os alunos interagiram com a professora e entre si, estavam mais motivados, escolheram/pesquisaram/leram sobre o assunto que escreveram, e, ainda, o editor de texto no computador apresentava recursos como: correção de “erros” ortográficos e de acentuação e possibilidade de uso de figuras/desenhos/fontes de letras coloridas.

No contexto sala de aula, embora os alunos estivessem em contato com os assuntos referentes às questões do roteiro, através das motivações da aula inaugural, a construção dos textos, em muitos casos, apresentou problemas recorrentes de construção de sentidos, em função, talvez, da preocupação em responder às questões propostas no roteiro e do pouco tempo para a realização da atividade. Mesmo assim, verifica-se que os conteúdos desenvolvidos nos textos produzidos no contexto sala de aula apresentam relação direta com os temas propostos desde o início das aulas da pesquisa, onde se nota uma maior intertextualidade entre estes textos e os textos que serviram de apoio didático-pedagógico — “O Mundo Ligado” e “A Escola do Futuro” — o que não ocorre, de forma tão veemente, nos textos produzidos no contexto laboratório de informática, por serem mais criativos, talvez. Entretanto, os textos de ambos os contextos mostram que os alunos assimilaram boa parte dos conteúdos veiculados, o que se percebe através das respostas às perguntas da avaliação final, como, por exemplo:

1. *“A informática terá um papel muito importante nesse mundo, como: ter mais pessoas se comunicando, a Internet vai ter mais coisas para pesquisar.” – Respondendo sobre a presença da informática no mundo e na escola.*
2. *“Eu acho que na escola do futuro cada aluno terá seu próprio notebook, e todas as aulas no computador.” – Comentando sobre a escola do futuro e a informática.*
3. *“O computador é ótimo para a produção de textos. Ele ajuda na organização, você pode apagar quantas vezes quiser sem rasurar.” – Respondendo sobre o que melhorou e o que piorou na produção de texto com o uso do computador.*
4. *“Com a informática as pessoas aprendem de um jeito mais divertido e sem aquela mania de falta de vontade para escrever e desenhar. Os novos programas vem com desenhos e letras de tamanhos, cores e tipos diferentes.” – Respondendo sobre o que piorou e o que melhorou com o uso do computador.*

5. *“É muito legal aprender a usar computador para texto, assim fica mais fácil, pois é mais rápido e sai muito mais bonito e organizado.” – Respondendo sobre o que acha da produção de texto no computador.*

Além de demonstrarem conhecimento, os alunos opinam sobre o que aconteceu e relembram de fatos que marcaram o processo de produção de texto, através do uso do computador como instrumento pedagógico.

Assim sendo, fica a certeza de que um trabalho de produção de textos, tendo por alicerces: motivação, interação, pressupostos cognitivos e contextuais, consideração do conhecimento de mundo dos alunos e seu estilo individual é muito mais produtivo quanto à aprendizagem do aluno, à qualidade do texto desse aluno e ao volume de informações veiculadas nesse texto. Vale dizer que a criatividade em cada um dos contextos se fez presente, naturalmente com gradientes diferenciados, mas demonstrada na explanação dos conteúdos e na maneira de abordá-los.

Entretanto, observou-se que é necessária, a etapa de reconstrução do texto pelo aluno, através da leitura do seu próprio texto. A aula de produção de textos no contexto sala de aula deixou para trás uma série de etapas, o que resultou em textos pouco trabalhados: sem interação, sem tempo insuficiente, sem chances de leitura do texto produzido, sem possibilidade de retoques. Era de se esperar que ocorressem textos “apressados”, com finalização incompleta, sem concatenação de idéias e com presença de problemas quanto à ortografia, principalmente quanto à acentuação gráfica.

Na produção de textos no laboratório de informática, os textos são elaborados, criativos e apresentam riqueza de informações, através do conteúdo veiculado; a linguagem, expressa nos textos, flui com mais facilidade, por intermédio do uso de períodos curtos, claros e objetivos; o vocabulário apresenta-se rico no uso de termos em língua estrangeira e de uso comum à linguagem veiculada na informática (*Internet*); a ênfase aos conteúdos é demonstrada através do uso de títulos e subtítulos, de letras e figuras em formatos de cores e padrões diversos; os temas ou conteúdos abordados são escolhidos de forma espontânea, apesar dos alunos terem optado, em grande parte, pelas sugestões da professora pesquisadora; a motivação e a interação foram os pressupostos básicos para que o processo de produção dos textos fosse eficaz e de qualidade. As macroestruturas nos textos são bem definidas e as microestruturas são claras e coerentes. Os textos em sua tessitura apresentam uma linguagem bem pontuada, cujos argumentos são bem definidos e procuram informar o que é mais relevante dentro do assunto tratado.

No contexto Sala de Aula, em contrapartida, os textos produzidos, em sua maioria, ficam presos às perguntas do roteiro, onde a criatividade aparece em alguns textos; mas que, em sua



maioria, fica cerceada por força do tempo, da folha de papel ou dos recursos disponíveis, retomando as informações já veiculadas nos textos utilizados como apoio pedagógico e pela professora. Os problemas de pontuação e de acentuação são recorrentes, além da ocorrência, por vezes, de textos com idéias confusas em uma linguagem truncada.

No entanto, tanto a atividade realizada no contexto laboratório de informática, como a atividade realizada no contexto sala de aula reafirmam as hipóteses que motivaram esta dissertação, ou seja, em ambos os textos observa-se que o adolescente envolvido com informática está cada vez mais influenciado por ela e por seus conceitos, sendo que sua aprendizagem, hoje, passa pela utilização do computador, sendo em casa ou mesmo na escola. Assim sendo, os textos dos alunos apresentam uma linguagem mais objetiva, tendendo ao uso de termos, palavras e estruturas que lembram a linguagem utilizada em revistas especializadas e da própria informática, sendo que a recorrência de ausência de acentuação e pontuação são freqüentes, mas a criatividade acontece, através da manifestação da visão de mundo do aluno e de suas experiências.

Sobre a avaliação das atividades do projeto, organizam-se depoimentos dos alunos, da monitora do laboratório e da professora da turma, em relação ao conjunto das sete aulas ministradas. Nesses depoimentos, verifica-se que todos tiveram boas impressões quanto às atividades propostas e reagiram de modo positivo ao uso do computador como recurso didático para o incremento da produção de textos e da aula de Língua Portuguesa na escola.

Depoimentos da monitora do laboratório de informática e da professora da turma sobre as aulas realizadas no laboratório:

*6.. [...]A turma se comportou bem, eles produziram bem, o texto nasceu da criatividade, da lembrança. Houve dificuldade em criar gravuras. Eles vieram com a idéia de trazer tudo pronto e eles tiveram que criar, que lembrar e produzir. (Depoimento da Monitora do laboratório de informática gravado em fita de vídeo em 16.03.1999).*

*7. A prática é bem diferente da teoria. O que eu achei de mais interessante foi que os alunos tiveram a oportunidade de criar. [...] A impressão que eu tive foi que a hora em que falastes do trabalho, eles haviam esquecido. E eu me surpreendi quando percebi que os alunos haviam pesquisado. Eles criaram e produziram [...] O que foi diferente nesta aula foi o uso do recurso didático. O computador é mais agradável e interessante. Não foi algo rotineiro. Mexer com o mouse e não com a caneta dá outro aspecto. Mas eu acho que a essência da aula é a mesma, só muda o ambiente. O que eu achei de produtivo foi que eles criaram e produziram o que para a disciplina é fantástico. [No entanto,] alguns alunos não ficaram a vontade por causa da dupla, [sendo que], as duplas foram selecionadas a partir da escolha dos temas.[...]*

*Foi muito produtivo o trabalho e eu aprendi muito contigo e com os alunos e isso vai servir muito para os meus trabalhos futuros. Nós, da área de Português trabalhamos pouco com a informática e com a Internet.[...] Já a produção de texto eu achei muito interessante, a gente pensa que é um bicho de sete cabeças e até pelo próprio comodismo a gente não planeja as aulas. Nós precisamos planejar mais as aulas, com certeza daqui para frente acontecerão mais aulas lá. [...] Eu achei que eles não ficaram perdidos. [...] Eu me preocupei com o conteúdo. E para alguns alunos o desconhecido dava insegurança. [...] Cada um escolheu o tema do seu agrado.[...] O nível de informação dos alunos era bastante bom. Fiquei impressionada como quanto eles leram sobre o assunto que iriam escrever. Os alunos gostaram do que aconteceu. (Depoimento da Professora da turma gravado em fita de vídeo em 16.03.1999).*

Os depoimentos, transcritos acima, foram realizados logo após o término da aula no laboratório e gravados em vídeo. Observa-se que os depoimentos mostram as características positivas da aula, enfatizando que os alunos criaram a partir de idéias internalizadas, retidas na memória episódica, lidas e pesquisadas. A professora da turma enfatiza questões relativas à motivação dos alunos em pesquisar sobre o que iriam escrever; a facilidade e a satisfação que eles tiveram em produzir; a questão de ser o computador um instrumento que desperta agradabilidade e interesse nos alunos quando da produção de texto. A afirmativa de que a professora da turma aprendeu muito com as aulas do projeto e a de que a experiência vale ser repetida em outras oportunidades, só vem a reafirmar o alcance dos objetivos propostos, além de chamar a atenção de que o professor precisa desmistificar a dificuldade em realizar uma aula no laboratório de informática. Enfim, verifica-se a certeza de que valeu a pena realizar tal atividade e que a interdisciplinariedade, no tocante ao uso do computador como instrumento pedagógico na aula de produção de textos, é uma possibilidade e uma realidade de garantia de motivação, de interação e de criatividade, como se percebe no concreto dos textos analisados, tanto do ponto de vista do uso da máquina, como na possibilidade de criar textos mais criativos, garantindo o aprendizado, durante a aula.

Os depoimentos abaixo, em sua grande maioria, demonstram que os alunos gostaram do que aconteceu, tanto relativo às aulas no contexto sala de aula, como no contexto laboratório de informática, atribuindo ao processo e, principalmente, à produção de texto no computador, atributos do tipo: produtivas, legais, interessante, criativa e diferente. Os alunos consideram que vale a pena repetir a prática de produção de textos no laboratório de informática e sentem-se muito bem, porque aprenderam coisas novas e ficaram mais informados. Essas observações dos alunos foram extraídas das produções de texto realizadas no contexto sala de aula. Abaixo algumas opiniões dos alunos, em um universo de cinquenta alunos:

8. *"Eu achei as aulas um máximo."*
9. *"Eu achei muito legal, pois aprendi muito sobre computador e comunicação, foi a melhor aula de português que eu já tive, so achei chato ficar respondendo aquelas perguntas"*
10. *"Vale a pena repetir a aula que tivemos nos computadores"*
11. *"Eu achei melhor em relação ao assunto de comunicação e informática."*
12. *"Eu achei interessantes, elas foram muito inteligentes, em vez de uma aula monótona de português. Elas eram em base de conversas, o tipo de aula que eu gosto."*
13. *"Achei que valeu muito a pena, porque me incentivei e comecei a usar mais a cabeça e criar coisas novas. Gostaria muito de fazer mais aulas do tipo."*
14. *"Acho que vale, os alunos aprendem mais conversando com a professora normalmente do que respondendo um interrogatório da matéria."*
15. *"Me senti bem, parecia estar em casa conversando com alguém qualquer."*
16. *"Eu achei as aulas muito criativas, cada dia a professora trazia uma coisa diferente e isso me interessou muito."*
17. *"É claro que sim, pois com as informações que recebemos, nós podemos nos expressar melhor."*
18. *"Eu me senti bem, pois a professora foi muito educada e se expressou bem, de modo que os alunos entendessem a matéria sobre comunicação."*
19. *"Excelente, sair fora de sala, para fazer uma coisa diferente."*
20. *"Achei as aulas muito dinâmicas com som, retroprojektor, informática..."*
21. *"Vale porque deixou uma aula de português mais legal. Porque as vezes, cansa ficar escrevendo, trabalhando com gramática."*
22. *"Eu me senti maravilhosa pois sabendo sobre um mundo informatizado e escrever um texto sobre coisas interessantes."*
23. *"Eu me senti bem, porque me diverti e fui além das aulas teóricas de português, com interpretação de textos."*
24. *"Muito interessante, porque aprendemos sobre um pouco mais sobre a Internet. [Fiquei] muito interessado nas aulas. Sim, e deve [repetir], foi muito gostoso a aula de informática."*
25. *Vale repetir, porque só assim mudamos um pouco a rotina e nos animamos mais para vir para a aula sabendo que vamos aprender sobre a tecnologia, uma coisa muito útil."*
26. *"Achei um trabalho legal, por ser educativo e diferente. Me senti muito bem, senti que nessas aulas aprendemos e nos divertimos muito. Acho que seria legal repetir esse trabalho, mas com outros assuntos."*

E com base nas opiniões acima, encerra-se esta parte II da dissertação, na certeza de que valeu e muito a realização desta pesquisa, pois aprendeu-se muito com os alunos. A gratificação de um professor está em saber, por intermédio de seus interlocutores, que toda a preparação da aula foi recompensada através do alcance dos objetivos propostos e, principalmente, de que proporcionou aos alunos, em certo grau, uma aula diferente, onde a aprendizagem foi conquistada, com alunos e

professor motivados, interação instaurada, em um processo de ensino-aprendizagem que buscou o aprimoramento do ensino de língua(gem).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar da escola seguir modelos tradicionais, com a premissa de manter o *status* de instituição fomentadora de ensino, há algo novo acontecendo. Os sujeitos que freqüentam a escola estão em processo de transformação, sob o ponto de vista de conhecimento de mundo, em função da evolução tecnológica e social, o que, por sua vez, pressiona o processo de transformação gradativa da escola sob o ponto de vista de suas estruturas educacionais. Mas, essa evolução gradativa da escola, talvez, leve algum tempo. Entretanto, mudanças são necessárias porque a escola precisa evoluir na mesma proporção que o conhecimento humano.

Assim sendo, o ensino de língua(gem) na escola precisa adaptar-se às exigências sociais e ideológicas, a fim de primar pela reflexão, criação e desenvolver o espírito crítico do sujeito que vive em um contexto social envolvido pela mudança tecnológica; dessa forma, ensinar língua(gem) passa necessariamente por práticas que desenvolvam o espírito crítico do aluno em relação ao mundo e à sociedade onde vive, através de atividades que estimulem a leitura, a escritura, a reflexão e a criação, a fim de motivar o aluno a desenvolver uma postura crítica e reflexiva, no tocante à sua expressão oral e escrita, a partir de pressupostos de motivação e interação. Não basta ensinar a gramática e as regras de bem escrever ou ler, mas sim dar condições de o aluno pensar, interpretar, analisar, refletir, pesquisar, a fim de crescer enquanto sujeito de um contexto social, histórico e ideológico.

Sabe-se que, muitas vezes, as mudanças sociais chegam à escola de forma diluída, sem contudo abalar suas estruturas educacionais e a sua instituição, enquanto instância fomentadora de conhecimento humano e social. Assim, a realidade da informática vem sendo assimilada pela escola de forma a garantir-lhe condições de refazimento, ou seja, a escola criou os laboratórios e as disciplinas curriculares de informática para trazer para seu interior, um pouco desse mundo, com isso, verifica-se que na escola ainda não se pratica de maneira efetiva a cultura da interdisciplinariedade, com o intuito de garantir o uso pedagógico dos recursos que a informática – na figura do computador – dispõe; na verdade o que ocorre, ainda, é o distanciamento entre as disciplinas, sendo a informática mais uma disciplina da grade curricular.

Por isso, nesta pesquisa, propôs-se uma prática de produção de texto que, de certa forma, procurou integrar atividades da disciplina de Língua Portuguesa com atividades da disciplina de informática, entendendo que uma coisa é estar aprendendo informática como ciência, outra é estar disponibilizando recursos próprios da informática, como o computador, seus softwares, a rede *Internet* e o espaço do laboratório de informática, para proporcionar ao aluno alguma novidade do ponto de vista da prática de ensino.

Na busca de uma prática de ensino que leve o aluno a refletir sobre o mundo, sobre as mudanças tecnológicas e sobre si mesmo, transformou-se a prática de produção textual na disciplina de Língua Portuguesa em *locus* de manifestação da língua(gem) como processo de construção de conhecimento de um sujeito inserido em um contexto sócio-histórico-ideológico. Nesse processo, os fatores cognitivos e contextuais interagem, sendo que a produção de texto ocorre por intermédio de um processo com base em motivação e interação, considerando determinado contexto, com objetivos definidos, e onde a criatividade se manifesta através da consideração das experiências de mundo dos sujeitos socialmente constituídos.

Nesse ínterim, os adolescentes envolvidos na pesquisa ora realizada, vêem-se como produtores de seus textos, manifestando reações positivas em relação às aulas do processo, desde a aula inaugural até a avaliação final das atividades, o que leva a considerar que os alunos gostam de novidades, de aprender, de usar o computador, de estudar a língua(gem) para poderem escrever melhor, ler de forma adequada, saber mais sobre a sua língua materna, pesquisar na *Internet*, ou seja, gostam de aulas com recursos variados, além de gostarem de usar o computador para produzir trabalhos escolares e elaborar textos.

Diante dos depoimentos dos alunos, verifica-se que a aula de língua portuguesa não pode ficar presa a práticas de ensino tradicional, usando somente a gramática como ponto de apoio para a estruturação das aulas, ou seja, as aulas de língua portuguesa necessitam de desenvolver as habilidades do aluno no tocante às práticas que o levem a produzir textos, revisar textos, ler textos, interpretar esses textos, enaltecendo a literatura, a arte, a poesia, a pesquisa, o uso de textos diversificados, a fim de motivar a criatividade, a participação nas atividades e, principalmente, a aprendizagem da língua(gem) em seu funcionamento.

Assim, a partir das premissas da evolução das teorias do texto e da interação verbal, desenvolveu-se o arcabouço teórico para discutir a questão de ser a língua(gem) definida como manifestação construída com base nos fatores cognitivos e contextuais, onde os elementos fonológicos, morfológicos, sintáticos, semânticos, pragmáticos interagem, sendo que a linguagem constitui-se em um processo de interação. O texto define-se em função da manifestação de língua(gem), dentro de um dado contexto, produzido por um sujeito socialmente constituído, mas com manifestação de gradientes de criatividade, levando em consideração o estilo individual e as experiências de mundo. O texto, a partir disso, organiza-se, em função do dialogismo, da intertextualidade, dos discursos envolvidos durante a sua manifestação escrita, ou seja, o texto define-se como construção de sentidos.

Para que o texto aconteça, no processamento textual, estão envolvidos os fatores de motivação, interação, além dos pressupostos cognitivos (construção de sentido, interpretação de fatos/realidade, estratégias de produção e experiências individuais) e pressupostos contextuais (função, pragmática, interação e situação). Assim sendo, a produção textual, como vimos, passa pela motivação, produção, recomposição e revisão do texto produzido, onde os processos de leitura e de escritura interagem.

Por isso, em uma prática de ensino de produção textual, o professor, como orientador das atividades, precisa envolver os alunos, através de recursos didáticos que os motivem a produzir, considerando o contexto situacional onde a prática de produção vai ser realizada, as experiências de mundo dos alunos – sujeitos socialmente constituídos –, os pressupostos cognitivos durante a criação, o meio utilizado para a produção e a possibilidade de revisão do texto produzido; o que possibilita o exercício de um ensino de língua(gem) eficaz e de qualidade, quando se pratica a produção de texto escrito.

Contudo, na pesquisa – Texto, Informática e(m) Interação na escola – após o que se disse sobre a presença da informática, ao longo da dissertação, na vida de adolescentes que desde criança convivem com o computador, sente-se a necessidade de questionar o real papel da escola, em um mundo pontuado por constantes transformações.

A informática e o computador fazem parte da vida quotidiana, sendo que o computador, como vimos, auxilia positivamente o aprendizado da criança desde que a atividade apresente

objetivos claros e bem definidos; no entanto, o computador pode auxiliar, mas não substitui o professor. Mesmo diante de uma sociedade que vive um novo paradigma: conjunto de idéias, conceitos e de termos usados na informática, essa é uma realidade que ainda está sendo introduzida aos poucos na escola, através da criação dos laboratórios de informática e da implantação da disciplina informática na grade curricular; por isso, vai levar ainda algum tempo para que a maneira de ensinar na escola se transforme. Mas a escola ainda será a instituição formadora de ensino e representante socialmente credenciada para realizar tal atividade, só que poderá dispor de recursos diferenciados do tradicional caderno, lápis/caneta, quadro negro e giz ; talvez as carteiras escolares e os cadernos sejam substituídos por computadores. Tudo isso só poderá realmente trazer alguma mudança desde que haja na escola a cultura da interdisciplinariedade, caso contrário, o laboratório de informática (uso do computador) e a disciplina de informática serão mais um compartimento da estrutura tradicional da escola.

Por isso, proporcionar a cultura da interdisciplinariedade na escola, utilizando o laboratório de informática e o aprendizado do uso do computador e do acesso à rede *Internet* como recursos pedagógicos de auxílio aos alunos, pode ocorrer através da motivação de pesquisas, confecção de trabalhos (cartazes, cartões, textos, informativos), atividades de reforço pedagógico, enfim, atividades que proporcionem aprendizagem, desenvolvimento da criatividade do aluno e de sua percepção, seja em relação às aulas da disciplina de Língua Portuguesa, seja em relação a qualquer outra disciplina da grade curricular (história, geografia, matemática, ciências, artes, línguas, etc.)

A escola precisa mudar, não só em suas estruturas tradicionais, mas, principalmente, na postura didática do professor, cuja função há de ser um orientador, em busca de um ensino de qualidade, através da motivação. No caso específico do professor de Língua Portuguesa, há de se considerar um profissional mais afeto a enaltecer o ensino de língua(gem) no exercício da prática de produção de texto, de leitura e de reflexão, considerando as experiências de mundo de seus alunos, construindo o saber por intermédio de interações, seja com o mundo, com a língua(gem), seja com os próprios sujeitos inseridos nesse contexto. Não se trata aqui de desconsiderar o ensino de gramática, mas, uma tentativa de integrá-lo ao contexto do processo de produção e construção de aprendizagem, usando, para tanto, o texto como recurso indissociável do aprendizado de língua(gem) em toda a sua potencialidade e expressividade. Nesse ensejo, reporta-se à epígrafe



desta dissertação, como exemplo de uma prática que procurou envolver todos os elementos acima relatados.

Observa-se, então, a produção de um texto com nuances de criatividade, no momento em que o sujeito/aluno produz um texto, em sua essência, dialógico, apresentando personagens — o computador que fala e seu dono, de forma não convencional. O texto apresenta-se dividido em dois momentos: “Vida de Computador” e “Vida com computador”. No primeiro momento, o autor do texto cede lugar ao computador que se expressa como um outro “eu” no texto. O personagem possui vida própria, um “eu” que se denomina “computador Pentium”, mostrando que vida de computador não é fácil, pois pode ser trocado a qualquer momento por outro mais moderno; o “computador Pentium” se compara a “uma pessoa” que precisa descansar. Ressalta-se que o personagem usa uma expressão da *Internet* “hehe”, que significa “risada”. O computador que fala afirma que fica “mais inteligente” com a *Internet*. O computador cede lugar ao dono e o produtor do texto passa a ser o “eu” que fala.

Na fala do “eu” — aluno que escreve o texto — há tendência em responder as questões propostas no roteiro da aula de avaliação, uma vez que o produtor do texto expressa sua opinião através da expressão: “Eu vejo”. Observa-se a manifestação de múltiplas vozes do autor, através de expressões do tipo: “Ola, sou o computador”; “Agora é meu dono que fala”; “Eu vejo esse mundo muito nerd...”; “Muita *Internet* da nisso né”; “Muito bom porque facilita meu trabalho”. São múltiplos eus que se manifestam: eu – computador; eu – dono do computador; eu – na *Internet*; eu – vendo o mundo; eu – aluno; eu – produtor de trabalhos. Todas essas expressões denotam forte expressividade/sematicidade no uso da palavra para a construção do sentido do texto, qual seja: para falar de computador, de informática, de *Internet*, de futuro, o aluno usa da sua criatividade para construir um texto onde o computador tem vida própria e é companheiro do seu dono nas possibilidades de utilização da máquina, além de mostrar que o homem é superior à máquina.

A criatividade reside, conforme está se tentando mostrar desde o início, na manifestação desse eu que representa um sujeito e suas experiências de mundo, com um estilo próprio de manifestação da língua(gem) no texto. Um texto construído a partir de motivação, de interação e de pressupostos cognitivos e contextuais, levando em consideração a visão de mundo de uma

sujeito socialmente envolvido em um contexto sócio-histórico-ideológico; ou seja, um sujeito que vive em um mundo influenciado pela linguagem da informática, que, diariamente, está em contato com o computador e/ou com a *Internet*, conforme se percebe pelo próprio conteúdo do texto que aborda tal assunto, como dos termos que usa para expressar suas idéias — “hehe”, “nerd”, “hackers” — e em particular pela frase que usa: “Eu vejo esse mundo muito nerd...Muita *Internet* dá nisso né”.

Com base nesse texto e em todo o material verbal coletado e analisado no decorrer da dissertação, pode-se considerar que as hipóteses levantadas na introdução da dissertação são confirmadas. Assim sendo, observa-se ao longo da pesquisa que (Hipótese 1) a interação da criança com o mundo da informática faz com que sua aprendizagem se dê em um ritmo mais acelerado, com necessidade de estímulos visuais para produzir um texto. Em consequência disso, sua produção textual reflete uma influência da linguagem utilizada na informática, apresentando um texto com características marcadas por uma linguagem mais rápida, estruturas sintéticas, com uso de períodos e frases curtas, e possibilidade de frequência de não acentuação de palavras. Nesse interim, a tessitura do texto apresenta influências marcadas por uma linguagem mais informativa, lembrando a linguagem de revistas e jornais e da própria informática.

Assim sendo, recorrendo aos textos produzidos no contexto laboratório de informática e aos textos produzidos no contexto sala de aula — como o texto da epígrafe acima comentado — e às respostas dos alunos (questionário sócio-cultural, feed backs, depoimentos) em relação ao uso do computador em suas vidas, pode-se afirmar que (Hipótese 2) a interação da criança com o mundo da informática influencia sua produção de texto de forma positiva e acrescenta em sua visão de mundo um “quê” a mais em sua experiência de aprendizagem, levando a criar com mais facilidade textos, em função do contínuo acesso a informações que a escola — por razões estruturais — deixa de apresentar.

Entretanto, a escola está, de certa forma, quebrando suas “courageiras” em uma tentativa de trazer o mundo de fora para o seu dia-a-dia, através da possibilidade da interdisciplinariedade entre as disciplinas curriculares e a informática, no uso e na instalação de laboratórios de informática na escola e de trabalhos ou pesquisas na rede *Internet*, além de uma disciplina

curricular de informática, conforme percebeu-se na pesquisa realizada. Isso é apenas o começo de uma grande possibilidade de mudança da escola como se conhece para uma “escola do futuro”.

E, assim, a produção textual de alunos, que estão em constante interação com as novidades da informática, possui vocabulário mais rico e diversificado, apresentando microestruturas mais claras e coerentes e macroestruturas bem mais acabadas, com forte apelo expressivo e presença de termos e expressões comumente usadas na rede *Internet*, quando o conteúdo do texto refere-se aos macrotemas informática, computador, *Internet*, futuro, dentre outros.

Por tudo o que foi aqui trabalhado e por outras razões, referindo-se à aula da disciplina de língua materna – Língua Portuguesa – na construção de um processo de produção de texto com base nas premissas de motivação e interação, no uso do computador como instrumento pedagógico, conjectura-se que há algo de novo no ar, há uma esperança de se ver o ensino de língua(gem) com nuances de renovação ponderada, sem, contudo, destruir o “velho”, pois quando se percebe, como professor de língua materna, que se pode integrar em determinada atividade o “velho” e o “novo”, interagindo-os entre si, é que se entende que o ensino de língua(gem) é um processo vivo, em constante transformação. E, por isso, precisa-se buscar caminhos de refazer e de reintegrar o ensino da língua(gem) em seu mecanismo vivo, no concreto das relações sociais.

É na prática pedagógica que reside a solução de cada problema encontrado no desenvolvimento de um sujeito que está ávido por novos horizontes, quando se analisam seus depoimentos e seus textos. Alunos imotivados, carentes de leituras, carentes de reflexão, são frutos de um ensino ultrapassado, que não vislumbrou o segundo milênio, que continua a reproduzir conceitos, a repetir regras, sem ao menos refletir sobre elas.

O que não se permite mais é essa postura de se dizer que reproduzir ainda é a melhor maneira de se preservar. Há de se ousar mais, de se criar mais, de se buscar no dia-a-dia, com motivação e com interação entre os sujeitos envolvidos no processo de construção de conhecimento, as respostas necessárias a um ensino de qualidade, produtivo e eficaz.

Desenvolver o espírito crítico é a melhor maneira de se crescer enquanto ser social em um mundo informatizado, em busca de aprimoramento em qualquer campo desse Universo chamado vida, valendo o quanto se trabalha para essa conquista.

## BIBLIOGRAFIA

- APRESJAN, J.U.D. **Modelos Lingüísticos**. In: *Idéias e Métodos da Lingüística Estrutural Contemporânea* - São Paulo: Cultrix, 1980.
- BAKHTIN, Mikahail Volochinov) **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Editora Hucitec, 1995.
- BARROS, Jorge P. D. de; D'AMBROSIO, Ubiratan. **Computadores, Escola e Sociedade**. São Paulo: Scipione, 1988.
- BARTHES, Roland. **O Prazer do Texto**. 4ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996.
- BASTOS, Lúcia K. X; MATTOS, Maria Augusta B. de. **A Lingüística Aplicada e a Lingüística**. In: *Cadernos em Lingüística Aplicada n.º 22:7*. São Paulo: 1993.
- BAUER, Marcelo. **Informática: A Revolução dos Bytes**. São Paulo: Editora Ática, 1997.
- BENVENISTE, Emile. **O Homem na Linguagem**. Florianópolis: Vega. UFSC – BU, 1988.
- BERNARDEZ, Enrique. **Introducción a la lingüística del texto**. Madrid: Espasa-Calpe, 1982.
- BOSSUET, George. **O Computador na escola: O Sistema LOGO**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- BRAIT, Beth et al. **Diálogos com Bakhtín**. Curitiba: Ed da UFPR, 1996.
- CÂMARA JR, J. M. **Estrutura da Língua Portuguesa**. 23ª ed. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 1970.
- CARVALHO, Irene. M. **O Processo Didático**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1973.
- CASTRO, Vandersi S. **De que vêm se ocupando os lingüistas ultimamente**. In: *Cadernos em Lingüística Aplicada, n.º 22: 25*. São Paulo, 1993.
- CATACH, Nina. (Org.). **Para uma Teoria da Língua Escrita**. São Paulo: Ed Ática, 1996.
- CELANI, Maria Antônia A. (Orgs). **Lingüística Aplicada: Da aplicação da lingüística à lingüística transdisciplinar**. São Paulo: EDUC, 1992.
- CHIAPPINI, Lígia. et al. **Aprender e ensinar com textos**. São Paulo: Cortez, 1997.
- CHOMSKY, Noam. **Aspects of the Theory Syntax**. Cambridge: Mit Press, 1965.
- \_\_\_\_\_. **Linguagem e Pensamento**. Trad. Francisco M. Guimarães. Rio de Janeiro: Vozes, 1971.
- CONTE, Maria Elizabeth. **La lingüística testuale**. Milano: Feltrinelli Economica, 1977.
- CRYSTAL, David; DEREK, David. **Investigating English Style**. Londres: Lenggans, 1969.
- CUNHA, Celso.F. **Gramática da Língua Portuguesa**. 12ª ed. Rio de Janeiro: Fundação de Assistência ao Estudante - FRE, 1994.

- DAHLET, Patrick. **A Produção Escrita: Abordagens cognitivas e contextuais.** In: *Trabalhos em Lingüística Aplicada*. Campinas, 1994.
- DESSLER, W. U. **Introduzione alla lingüística del texto.** Roma: Officina Edizioni, 1974
- DUCROT, Oswaldo. **Princípios de Semântica Linguística: O dizer e o dito.** São Paulo: Cultrix, 1977.
- ÉPOCA. **O futuro é agora, edição especial n.º 33.** São Paulo: Editora Globo, Ano I, 4 de Janeiro de 1999.
- FARACO & MOURA. **Língua e Literatura.** Vol. 1,2,3. 15ª edição. São Paulo: Editora Ática, 1995.
- FARACO, Carlos A, et al. **Uma Introdução a Bakhtin.** Curitiba: Hucitec, 1988.
- FÁVERO, Leonor Lopes. **Coesão e Coerência Textuais.** 3ª Ed. São Paulo: Editora Ática, 1995.
- FOUCAULT, Michel. **The archeology of knowledge.** Londron: Tavistock Publications, 1972.
- FRANCHI, Carlos. **Mas o que é mesmo gramática?** In Lopes, Harry Vieira et alli (orgs). Língua Portuguesa: o currículo e a compreensão da realidade. São Paulo, Secretaria de Educação/Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas, 1991
- FRANCHI, Eglê. **E as crianças eram difíceis. A Redação na Escola.** São paulo/SP: Martins Fontes, 1987.
- GERALDI, João Wanderley (org). **O Texto na Sala de Aula.** Cascavel Assoestte: Ed. Educativa, 1984
- \_\_\_\_\_. **Linguagem e Ensino: exercícios de militância e divulgação.** Campinas: Mercado de Letras ABL, 1996.
- \_\_\_\_\_. **Portos de Passagem.** 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- GIVÓN, T. **Mind, code and context: Essays in pragmatics.** Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1989.
- GUIMARÃES, Elisa. **A articulação do texto.** 4ª ed. Série Princípios. São Paulo: Ática, 1995.
- HAIDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de Didática Geral.** 2ª ed. São Paulo: Ed Ática, 1995.
- HALLIDAY, M. A. K; HASAN, R. **Cohesion in English.** London: Longman, 1976.
- HUGHES, R.I.G. **Theoretical Explanation.** In: *Midwest Studies in Philosophy*. Vol XVIII, 1993, pág. 132-153
- ILLICH, Ivan. **Um Apelo à Pesquisa em Cultura Escrita Leiga.** In: OLSON, David R; TORRANCE, Nancy. *Cultura Escrita e Oralidade*. São Paulo: Editora Ática, 1995.
- JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação.** São Paulo: Cultrix, 1983.

- JOBIN & SOUZA, Solange. **Infância e Linguagem**: Bakthin, Vygotsky e Benjamin. São Paulo: Papirus, 1994.
- KATO, Mary A. **No Mundo da Escrita**: Uma perspectiva psicolinguística. São Paulo: Editora Ática, 1987.
- KOCH, Ingedore Villaça. **Atividades e Estratégias de Processamento Textual**. IEL –UNICAMP, 1987.
- KOCH, Ingedore Villaça. ; FÁVERO, L. L. **Linguística Textual**: uma introdução. 3.ed. São Paulo: Cortez, 1994.
- KOCH, Ingedore. Villaça; TRAVAGLIA, Luiz. Carlos. **A Coerência Textual**. 7ª ed. São Paulo: Contexto, 1996.
- KOCH, Ingedore Villaça. **O Texto e a construção dos sentidos**. São Paulo: Contexto, 1997.
- KRESS, G. **Linguistic processes in sociocultural practice**. Oxford University Press, 1989.
- LABOV, William. **Sociolinguistic patterns**. Philadelphia: Philadelphia Univ. Press, 1972.
- \_\_\_\_\_. **Principles of linguistic change - Internal factors**. Cambridge: B. Blackwell, 1994.
- LEFFA, Vilson. J. **Aspectos da Leitura**. Porto Alegre: Luzzatto. Editores, 1996.
- LYONS, John. **Língua(gem) e Linguística**: Uma Introdução. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1987.
- MAINGUENEAU, Dominique. **Novas tendências em análise do discurso**. Campinas, SP: Pontes, 1989.
- MARTINS, Nilce Sant'Ana. **Introdução à Estilística**: A expressividade na Língua Portuguesa. São Paulo: T.A Queiroz Editor, 1989.
- MATENCIO, Maria Lourdes Meirelles. **Leitura, Produção de Textos e a Escola**. Campinas/SP: Mercado das Letras, 1994.
- MATTOS, Luiz Alves. **Sumário de Didática Geral**. 9 ed. Rio de Janeiro: Aurora, 1970.
- MEURER, José Luiz. **Aspectos do Processo de Produção de Textos**. In: *Trabalhos em Linguística Aplicada*, 21:37- 48, 1993.
- \_\_\_\_\_. (org). **Parâmetros de Textualização**. Santa Maria, RS: Ed. da UFSM, 1997.
- MILROY, Lesley.. **Language and Social Networks**. 2 edição. Bleckwell, 1987.
- NEVES, Maria Helena de M. **Gramática na Escola**. 3ª ed. São Paulo: Contexto, 1994.
- PAPERT, Seymour. **LOGO: Computadores e Educação**. Trad. José Armando Valente et al. 3ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

- PECÓRA, Alcir. **Problemas de Redação**. São Paulo: Martins Fontes, 1983.
- PENTEADOS, Carlos José S. **Informática e Educação**. Revista USF, Vol. 5, n.º 4; *Pensamento e Cultura* V, pp. 141 a 146, 1987
- PERINI, Mário A. **Para uma Nova Gramática do Português**. 2ª edição. São Paulo: Editora Ática, 1985.
- PIAGET, Jean. **Educar para o futuro**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1974
- PIRES, Luciene. Fontão. **O Texto e a Interação Verbal: Um casamento mais que perfeito**. *Working Papers em Lingüística*, UFSC: Pós-Graduação em Lingüística, 1998
- POESCH, José Marcelino. **Campos de Aplicação da Lingüística**. In: *Letras de Hoje* n.º 54: 5. São Paulo: 1983.
- POSSENTI, Sírio. **Por que (não) ensinar gramática na escola**. Campinas, SP: ABL: Mercado de Letras, 1996.
- OLIVEIRA, Ramon de. **Informática Educativa**. São Paulo: Papirus Editora, 1997.
- OLSON, David R.; TORRANCE, Nancy. **Cultura Escrita e Oralidade**. Tradução de Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Editora Ática S.A, 1995.
- ORLANDI, Eni Pulcinelli. **A Linguagem e seu Funcionamento**. São Paulo: Pontes, 1987.
- RIBEIRO, Branca Telles ; GARCEZ, Pedro M. (Orgs). **Sociolinguística Interacional: antropologia, lingüística e sociologia em análise do discurso**. Porto Alegre: AGE, 1998.
- SAVIOLI, Francisco Platão; FIORIN, José Luiz. **Lições de Texto: leitura e redação**. São Paulo: Editora Ática, 1996.
- SCHENK, Christopher. **O Computador na Classe**. Lisboa: Editora Presença, 1987.
- SCHMIDT, Siegfried J. **Lingüística e Teoria do Texto: os problemas de uma lingüística voltada para a comunicação**. Tradução de Ernst F. Schurmamm - São Paulo: Pioneira, 1978.
- SIGNORINI, Inês. (Orgs). **Lingua(gem) e Identidade: Elementos para uma discussão no campo aplicado**. Capinas, SP: Mercado de Letras; São Paulo: Fapesp, 1998.
- SMOLKA, Ana L. B. **A Criança na fase inicial da escrita: a alfabetização como processo discursivo**. São Paulo: Cortez, 1988.
- SOARES, Magda. **Linguagem e Escola: Uma perspectiva social**. 6ª Ed. São Paulo: Editora Ática, 1988.
- SAURRURE, Ferdinand de. **Curso de Lingüística Geral**. São Paulo: Culltrix, 1989.
- TASCA, Maria. **Estudos Lingüísticos: Enfoques Teóricos e Implicações no Ensino**. In: *Letras*

*de Hoje n.º 54*: 7. São Paulo: 1983.

TERRA, Ernani; NICOLA, José de. **Redação para o 2º grau**: Pensando, lendo e escrevendo. São Paulo: Scipione, 1996.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. **Gramática e Interação**: uma proposta para o ensino de gramática no 1ª e 2ª graus. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. Biblioteca Central. Normas para apresentação de trabalhos. 6 ed. Vol. 1 a 8. Curitiba: Ed. da UFPR, 1996.

VAN DIJK, Teun A. **Gramáticas textuais e estratégias de discurso**. In: Chabrol, Claude, et al. *Semiótica Narrativa*. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1977.

VAN DIJK, Teun. A; KINTSCH, W. **Strateggies of Discourse Comprehension**. New York: Academic, 1983.

VAN DIJK, Teun A. **La ciencia del texto**. Tradução castellana de Sibila Hunzinger. Buenos Aires, Paidós, 1983.

\_\_\_\_\_. **Text and Context**: Explorations in the semantics and pragmatics of discourse. Londres: Longman, 1986.

\_\_\_\_\_. **Cognição, discurso e interação**. Organização KOCH, Ingedore Villaça. São Paulo: Contexto, 1996.



## **TEXTO, INFORMÁTICA E(M) INTERAÇÃO NA ESCOLA**

### **ANEXOS**

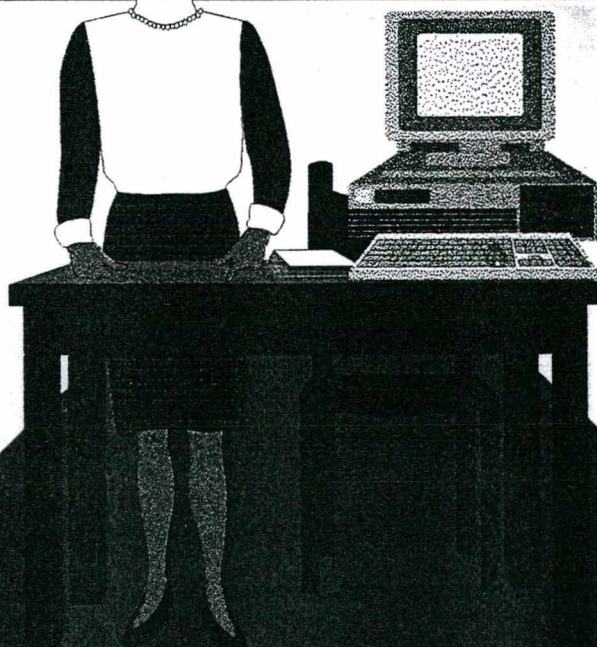
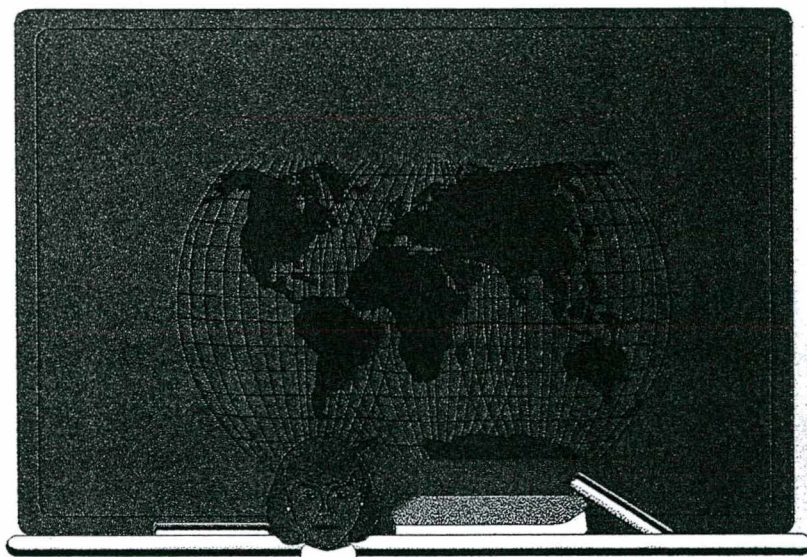
- |                  |  |
|------------------|--|
| <b>ANEXO I</b>   | <b>PLANEJAMENTO DAS AULAS<br/>“O MUNDO LIGADO E A ESCOLA DO FUTURO”</b>                          |
| <b>ANEXO II</b>  | <b>TEXTOS QUE SERVIRAM DE APOIO DIDÁTICO-<br/>PEDAGÓGICO ÀS AULAS</b>                            |
| <b>ANEXO III</b> | <b>TEXTOS PRODUZIDOS NOS CONTEXTOS LABORÁTORIO DE<br/>INFORMÁTICA E NO CONTEXTO SALA DE AULA</b> |
| <b>ANEXO IV</b>  | <b>FOTOS SELECIONADAS</b>  |

## **ANEXO I**

### **PLANEJAMENTO DAS AULAS**

#### **“O MUNDO LIGADO E A ESCOLA DO FUTURO”**

# O MUNDO LIGADO E A ESCOLA DO FUTURO





## PRODUÇÃO DE UM INFORMATIVO, A PARTIR DO USO DO COMPUTADOR COMO RECURSO PEDAGÓGICO.

### OBJETIVO GERAL

PROMOVER UM AMBIENTE FAVORÁVEL AO ALUNO NA AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA, A FIM DE INCENTIVAR A PRODUÇÃO DE TEXTOS, A CRIATIVIDADE, AMPLIAR SUA VISÃO DE MUNDO, A PARTIR DA EXPERIENCIAÇÃO, NA UTILIZAÇÃO DA INFORMÁTICA COMO MEIO PEDAGÓGICO.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- I. DESENVOLVER HABILIDADES DE USO DO COMPUTADOR COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO, FAVORECENDO A APRENDIZAGEM DO USO DA LÍNGUA(GEM).
- II. CRIAR AMBIENTE FAVORÁVEL AO DESEMPENHO DO ALUNO QUANTO AO USO DA LÍNGUA(GEM) COMO MEIO DE COMUNICAÇÃO.
- III. DAR OPORTUNIDADE AO ALUNO PARA CRIAR E PRODUZIR TEXTOS ORIGINAIS.
- IV. INCENTIVAR A CONVIVÊNCIA DO ALUNO COM TRABALHOS EM GRUPO.
- V. ELABORAR UM INFORMATIVO, UTILIZANDO O COMPUTADOR NO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA DO COLÉGIO, COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA AUXILIAR O ALUNO A TER UMA VISÃO MAIS ABRANGENTE DA VIDA E DA ESCOLA, A PARTIR DE UMA CONVIVÊNCIA HARMONIOSA ENTRE ESSAS DUAS INSTÂNCIAS.

### CONTEÚDOS – “O MUNDO LIGADO E A ESCOLA DO FUTURO”

#### 1. COMUNICAÇÃO

Os elementos envolvidos em uma situação de comunicação: referente, mensagem, emissor, receptor, código ou linguagem, canal;  
 Comunicação oral e escrita;  
 Os meios de comunicação: revista, jornal, televisão, rádio, Internet.

#### 2. LINGUAGEM

Linguagem como meio de comunicação humana;  
 Linguagem verbal e não-verbal : as palavras, os gestos, a expressão fisionômica, os símbolos, os sinais visuais;  
 Língua, fala e cultura;  
 Os meios de comunicação;  
 O Jornal. O computador ligado em rede;  
 O computador como instrumento de comunicação e de criação;  
 O laboratório de Informática e a produção de texto utilizando o computador como instrumento pedagógico.

## TÉCNICAS DE APRENDIZAGEM

Aula expositiva-dialogada, estudo dirigido, dinâmica de grupo  
Laboratório de Informática – produção e revisão de textos  
Produção de texto no contexto sala de aula – avaliação

## RECURSOS

Texto digitado e xerocado - "A Escola do Futuro"  
Transparência – “A Comunicação”  
Texto colorido em forma de informativo e transparência – “O Mundo Ligado”  
Exercício de entendimento do texto  
Questionário sócio-cultural – digitado e xerocado  
Cartazes instrumentos/ meios de comunicação/ mídia  
Microcomputador na escola – laboratório de informática  
Feed-back escritos com no máximo três questões.

## PÚBLICO-ALVO

Alunos da 6ª série do ensino fundamental

## AS ETAPAS NO TRANSCORRER DAS AULAS

1º Momento – Linguagem e Comunicação – Aula expositiva-dialogada  
2º Momento – Meios de Comunicação – Transparências e cartazes  
3º Momento – Computador como meio de produção de textos – estudo dirigido.  
4º Momento – Simulação de um jornal – Turma dividida em ilhas de edição – Duplas em cada computador produzindo um informativo – uma reportagem sobre um assunto escolhido  
5º Momento – Produção de textos no laboratório de informática, por intermédio do uso do computador como instrumento pedagógico  
6º Momento – Revisão e impressão do texto produzido  
7º Momento – Questionário sócio-cultural e produção de textos individuais – avaliação das aulas.

## DINÂMICA DAS AULAS

\ Duas aulas para a exposição da teoria  
Três aulas para a dinâmica de grupo no laboratório  
Duas aulas para o questionário sócio-cultural e produção de texto individual – avaliação das aulas

## PLANEJAMENTO

### Aula no contexto sala de aula

Apresentação da professora e do objetivo da aula. Leitura em voz alta pelos alunos e pela professora. Distribuição do texto: "A escola do futuro". Leitura silenciosa do texto pelos alunos.

Abertura para interpretação e entendimento do conteúdo do texto. Introdução do conteúdo da aula expositiva: diálogo interativo do professor com a turma. Questões para suscitar na turma o



interesse pelo conteúdo: O que é a escola? O que é o futuro? O que seria uma escola do futuro? Conhecem o computador? O que acham da comunicação via computador? Que outros meios de comunicação nós temos? O que é comunicação para vocês? Que meios utilizamos para nos comunicar? A linguagem utilizada para nós nos comunicarmos, que características possui?

Na medida que os alunos vão interagindo com as perguntas da professora e criando um clima favorável à aprendizagem, a professora mostra os cartazes e as transparências. Retomar a questão dos meios de comunicação e as funções da linguagem usadas em jornais e revistas, mostrar exemplos.

Questionar aos alunos se alguém tem o hábito de ler, o que eles lêem, o que mais gostam de fazer?

Distribui o texto: "O mundo Ligado". Leitura silenciosa, leitura em voz alta pela professora a partir da amostra da transparência. Verificar reações. Explicar o conteúdo do texto. Distribuir e recolher o exercício.

Após corrigir cada exercício, questionar aos alunos se eles têm dúvidas.

Retomar a questão do uso do computador como instrumento pedagógico para redigir um jornal da classe. Propor à classe a criação de um jornal no computador. Verificar reações favoráveis e desfavoráveis. Argumentar com a classe os pontos positivos da atividade. Distribuir o estudo dirigido sobre os temas para a produção de textos.

Solicitar a leitura e a discussão das questões, preenchendo as respostas juntamente com os alunos.

A professora nessa hora deve explicar a tarefa para a classe, em seus pormenores, a fim de não fomentar dúvidas nos alunos. Esses terão chance de se reunirem em casa ou na biblioteca e ler alguma coisa sobre o que escolheram.

### **Aula no laboratório de informática**

Os grupos sentam nos computadores, o instrutor dá as coordenadas, os alunos ligam os computadores e colocam no processador de texto do windows. Os alunos não levam material algum para o laboratório, só recebem um roteiro.

Os alunos começam a produzir os textos, através da discussão em grupo. Cada dois alunos criam um informativo. O professor, juntamente com o instrutor, vai auxiliando os grupos, a fim de sanar as dúvidas. Ao final da aula, os alunos imprimem o texto.

### **De volta à sala de aula**

A classe será organizada em forma de simpósio, de forma que na frente da sala, próxima ao quadro, será colocado um grupo de quatro carteiras ou cadeiras perfiladas lado a lado, enquanto que o restante da turma formará um auditório, simulando um anfiteatro, onde cada grupo apresentará para os demais o que criaram.

Ao final da apresentação do jornal, a professora distribui o questionário de verificação de conteúdos e produção de textos individuais. Na medida que os alunos terminam de responder o questionário, entregam à professora.

Quando todos os alunos tiverem terminado, a professora agradece a participação de todos e despede-se.

### **Observações:**

- Durante a aula, serão tiradas fotos para documentar o acontecimento;
- Se possível, filmar os momentos mais significativos do trabalho no laboratório de informática.
- Gravar o depoimento de alguns alunos sobre a experiência.
- Imprimir os trabalhos

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

### O que se pretende com essas aulas:

- Motivar, a partir da interação verbal (diálogo com os alunos), o uso do computador como instrumento de auxílio pedagógico (caráter lúdico da aprendizagem), a fim de mostrar aos alunos a importância do conteúdo ministrado para a vida futura; a necessidade e experimentação de uma visão de mundo voltada para a realidade do dia-a-dia;
- Proporcionar o contato do aluno com o computador na disciplina de Língua Portuguesa, a partir da criação de textos no computador; questionar acerca da afinidade de cada aluno com o tema para a ilha de edição (explicar o que é um ilha de edição);
- Criar "ilhas" de edição – Cada "ilha de edição" terá número de colunas determinadas para a confecção do jornal da classe.
- Escolher o título do jornal – A classe escolhe e vota no melhor título para o jornal.
- Verificar/registrar o interesse do aluno a partir do seu envolvimento com as atividades propostas.
- Verificar/ registrar o interesse do aluno pelo uso do computador na aula de Língua Portuguesa.
- Avaliar a utilização do computador como recurso didático.

### Pressuposições

- Os alunos já dominam o conteúdo – aula a título de revisão
- Os alunos já conhecem o computador e o laboratório de informática

### Resultados a serem alcançados

- Como o aluno produz no computador;
- Como esse aluno interage com o computador;
- Como esse aluno, através do incentivo, reage diante da novidade de produzir textos em computador;
- Como esse aluno interage com o conteúdo proposto;
- Qual a visão de mundo que ele apresenta;
- Se há criatividade nos textos produzidos.

### Os prós e contras da atividade em questão

#### Os prós

- Como podemos utilizar o laboratório de informática na escola nas aulas da disciplina de Língua Portuguesa;
- Produção de textos com o auxílio do computador mais a interação comunicativa não se desvinculam;
- Desmistificar a monotonia das aulas de LP;
- Mostrar aos alunos que criar textos bons, abre horizontes para, no futuro, ter capacidade para produzir textos na vida profissional.

#### Os contras

- Início do ano, haverá barreiras porque os alunos estarão ainda ligados à série anterior.



**ANEXO II****TEXTOS QUE SERVIRAM DE APOIO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO ÀS AULAS**

1. "A ESCOLA DO FUTURO: UMA ESCOLA DIGITAL
2. COMUNICAÇÃO
3. OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO
4. "O MUNDO LIGADO"
5. EXERCÍCIO SOBRE O TEXTO "O MUNDO LIGADO"
6. PREPARANDO UM INFORMATIVO NO COMPUTADOR
7. ROTEIRO PARA A PRODUÇÃO DE TEXTO NO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA
8. ROTEIRO PARA PRODUÇÃO DE TEXTO NO CONTEXTO SALA DE AULA – AVALIAÇÃO DAS ATIVIDADES.



## A ESCOLA DO FUTURO: Uma escola digital

### Salas de aula abertas para o mundo

Sob o sol da Chapada Diamantina, um grupo de adolescentes registra tudo o que vê em um notebook. Eles acessam a Internet, por telefonia celular, para captar dados a respeito da região. É quase uma réplica daquela campanha publicitária da IBM. Na paisagem remota da Chapada, esses jovens são um bom exemplo do que poderá se tornar o aprendizado em poucos anos. Na verdade, essa realidade na qual a informática torna-se uma ferramenta de estudos como os livros e cadernos já é vivida por alunos que freqüentam escolas conceituadas do país. Trata-se agora de disseminar essas conquistas, inclusive para as regiões mais inóspitas do Brasil. Experiências pioneiras existem, tendo como cenário de fundo os rios da Amazônia, as cidades históricas de Minas Gerais, o arquipélago de Fernando de Noronha. O computador já se integrou até em comunidades indígenas. Os fulniôs, de Pernambuco, têm sua própria homepage ([www.netpe.com.br/telematica/infotaba](http://www.netpe.com.br/telematica/infotaba)) com usos e costumes da tribo.

Graças à Internet, os alunos desse futuro que se aproxima terão à disposição um volume de informação que ninguém já fez o cálculo – dobra de tamanho a cada 90 dias. A grande dificuldade será o que escolher nesse oceano de dados, pois o simples acesso não necessariamente resulta em conhecimento, diz o professor da PUC de São

Paulo Mário Sérgio Cortella, conferencista habitual de encontros sobre educação. "Navegar sem critérios pode resultar em naufrágio", adverte. Ou seja, o grande desafio dos próximos anos será direcionar a massa de informações para um aprendizado construtivo.

Em vez de concentrar-se em salas de aula, a escola do futuro vai se abrir e relacionar-se melhor com o mundo – incluindo nele os pais, que podem se comunicar com o filho por meio de minicâmeras acopladas a computadores. É o princípio da videoconferência, já usada para ouvir especialistas e participar de palestras. Mas ninguém pense que as escolas se transformarão em filmes de ficção científica. Aparatos de última geração devem dividir espaço com situações próprias dos tempos "antigos".

Na Escola Magno, uma das pioneiras nesse novo estilo em São Paulo, os alunos convivem com observatório, computadores, galinheiros e miniestábulo. Faz sentido: educadores recomendam que os alunos das grandes cidades conheçam outras realidades, como a vida no campo, para aprender que o leite não dá em saquinhos plásticos. É uma das formas de construir o conhecimento partindo da prática. Certa de que o futuro já chegou, a irmã Therezinha Bravini, diretora do Colégio São Paulo, do Rio de Janeiro, prevê que "a revisão na forma de aprender ajudará os alunos a ser pessoas melhores". ■



● PARTICIPANTES do Projeto Aventuras Educacionais registram em notebook o que aprenderam na Chapada Diamantina, desde a conformação dos terrenos até os costumes e práticas das comunidades locais.

◆ O ÍNDIO SEETÔ da tribo fulniô está tão familiarizado com o computador que pediu um ao Ministério da Educação. Sua comunidade, em Pernambuco, tem página na Internet, que traz dados sobre a tribo, incluindo fotos.

Fotos: acima, Alexandre Sant'Anna/EPOCA; abaixo, da esq. para a di. Edu Lopes/EPOCA, Luara Barros/JC Recife, Edu Lopes e Ciete Silveira



## A ESCOLA DO FUTURO: Uma escola digital

*Salas de aula abertas para o mundo*



UIS MAGIC MM-3233, COM PROCESSADOR INTEL PENTIUM®  
COM TECNOLOGIA MMX™, 233 MHZ.

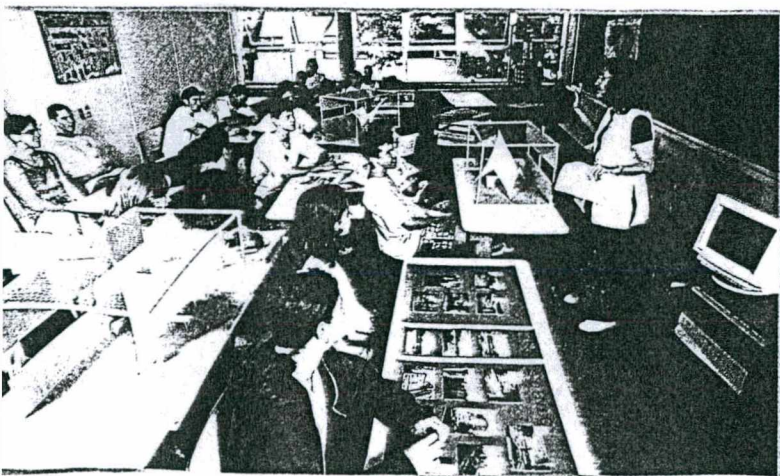


### O estudo de robótica e o uso de objetos

Móveis construídos com peças de montar da Lego acopladas a minimotores monitorados por computador estimulam o aprendizado de Física e Mecânica. Algumas escolas americanas já usam esse recurso para a construção de grandes projetos, como estádios de futebol em miniatura, em plena atividade.



AS SALAS das primeiras séries são um amplo espaço multidisciplinar, onde computadores coabitam em harmonia com pias e outros equipamentos para movimentadas aulas de culinária e laboratórios, nas quais as crianças realizam experimentos para compreender os princípios das ciências. É assim no Colégio Sidarta, que ainda reserva áreas de lazer anexas, conforme recomenda o modelo da Escola do Futuro, da USP.



O TRABALHO a partir de projetos já é uma realidade no Colégio Pueri Domus, em São Paulo. Em vez de dar variadas aulas teóricas de cada disciplina, a proposta é a preparação de miniteses. Os alunos saem em busca de informações com a ajuda dos professores. É assim que funciona, na prática, a teoria dos temas transversais, sugerida no Programa Nacional de Educação, do Ministério da Educação.



Esquema de uma situação de comunicação:



Qualquer situação de comunicação pressupõe esses elementos. Estudaremos mais detalhadamente alguns deles.

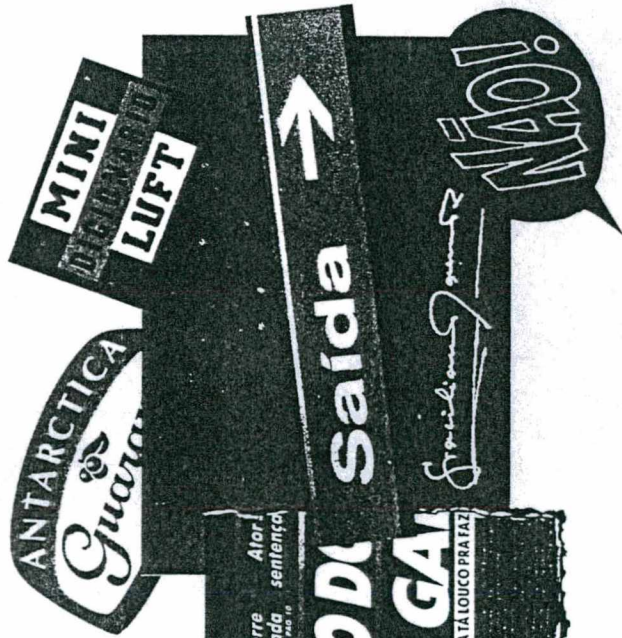
## LINGUAGEM

Para nos comunicarmos e nos expressarmos, dispomos de vários recursos:

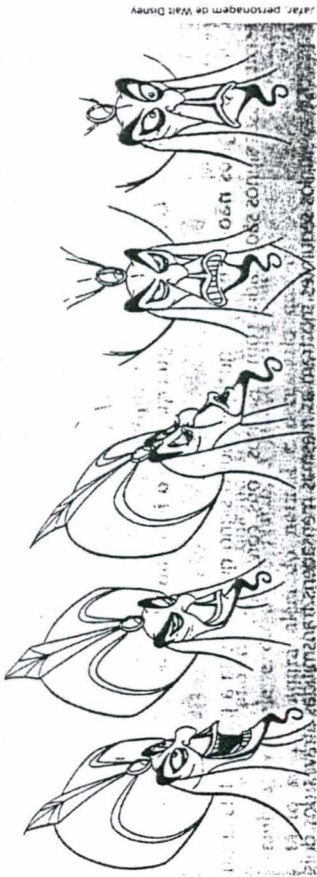
— palavras —

futuro. Ser-me-á e os sorrisos, ve personagem? Se propendesse a exa 'arecia-me injusta', embora não a pava, le lo' opos rário da l'hano ara am então a bissem as, aca fesejave s nosso flutua ondade xeridade estuagaa o bom trato que m z intermináveis de

Tom Cruise corre atrás da mulherada sentença  
Alor!  
NETO DI Saída  
SER GAI  
ALEXANDRE MOREIRA TÁ LOUCO PRATAZ!



— expressão fisionômica —

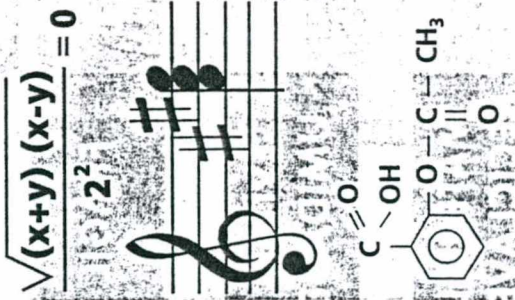


Avatar, personagem de Walt Disney

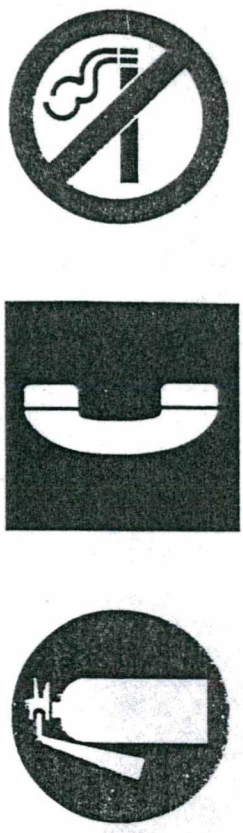
— gestos —



— símbolos —

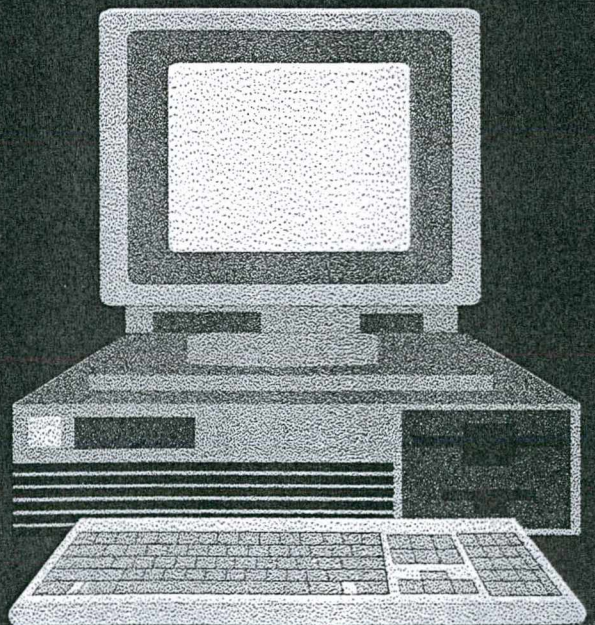
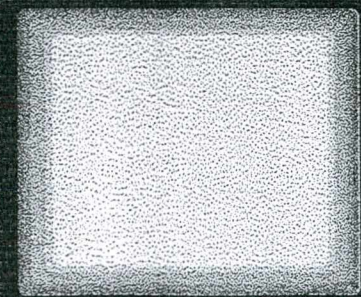
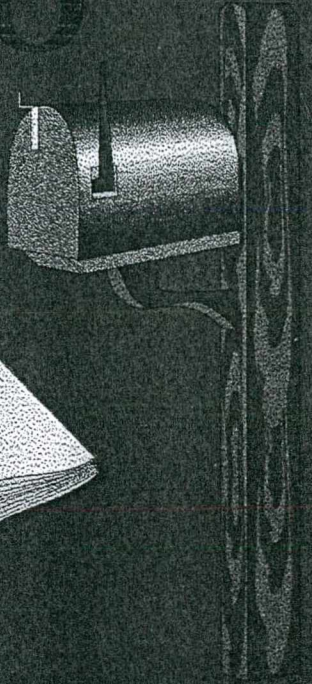
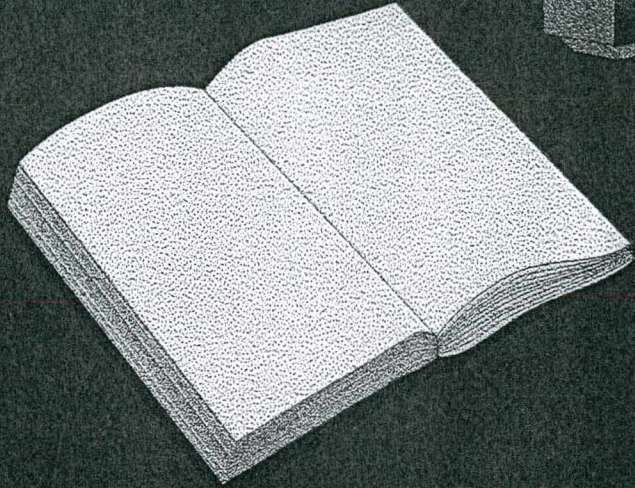


— sinais visuais —





# MEIOS DE COMUNICAÇÃO





---

### O Mundo Ligado

---

O mundo continua do mesmo tamanho, mas suas distâncias tornam-se a cada dia menos relevantes. Graças aos telefones, cabos e satélites, hoje é fácil falar com qualquer ponto do planeta, a qualquer instante. Some-se o telefone com o computador e o resultado é a Internet, que em pouco tempo se transformou no mais importante banco de informações e na maior rede de comunicações. Tem hoje mais de 100 milhões de usuários e não pára de crescer. Mas a explosão em popularidade acarretou o excesso de tráfego e a consequência lentidão na transmissão dos dados digitais.



#### A Comunicação

Todos nós estamos envolvidos vinte e quatro horas por dia em redes de comunicação. Todo dia nós conversamos, dialogamos, com outras pessoas, seja com o pai, com a mãe, com o irmão, com os amigos, com a professora, enfim, estamos sempre procurando entrar em contato com alguém. Certo? Também, durante o dia, vemos televisão, escutamos rádio, lemos um livro, ou uma revista ou um jornal. Em todos esses momentos estamos em processo de comunicação.

Nesses processos de comunicação, nós usamos a fala, a escrita, expressando-nos por uma língua - que no nosso caso é a Língua Portuguesa. Ou podemos, ainda, usar as mãos, o rosto, através de gestos e expressões para que a outra pessoa com quem estamos conversando entenda o que queremos dizer. Desse modo, podemos nos comunicar por uma linguagem que usa a palavra ou por uma linguagem que não usa a palavra. Portanto, seja através de palavras ou sons, de gestos ou expressões, estamos em comunicação.

Para que haja comunicação, alguns elementos estão envolvidos, quais sejam: quem emite a mensagem, quem recebe a mensagem, a mensagem a ser comunicada, o meio pelo qual ela é veiculada e uma dada situação - contexto.

Nós podemos usar a linguagem oral - quando estamos falando ou a linguagem escrita - quando escrevemos, para que a comunicação aconteça.

A comunicação pode acontecer quando estamos perto de nosso interlocutor ou quando estamos longe. Quando estamos longe do nosso interlocutor, geralmente, utilizamos de meios para que nossa mensagem seja recebida. Os meios de comunicação mais conhecidos são: o rádio, a televisão, o telefone, o telegrama, a carta, o bilhete, a revista, o jornal e o computador ligado em rede.

Portanto, é através dos meios de comunicação que todos os dias as informações da nossa cidade, do nosso estado, do Brasil e do mundo chegam até as nossas casas.

---

#### O Jornal

O jornal é um meio de comunicação antigo. Sua circulação é geralmente diária. No jornal as notícias são compartmentadas em sessões. Cada sessão traz assuntos afins, que se apresentam como reportagens, comentários, opinião, etc. Nas sessões do jornal temos assuntos do tipo: educação, esporte, política, cultura, reportagens policiais, economia, notícias do mundo, da país e da cidade. As notícias são informativas e procuram levar ao leitor o que de mais importante aconteceu no dia anterior e o que ainda vai acontecer.

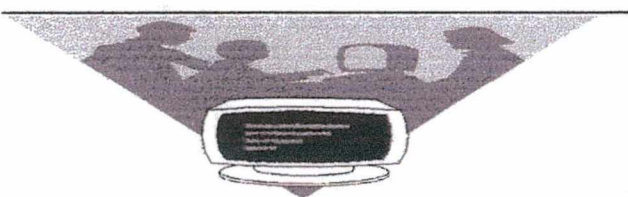
Há jornais mais densos, com mais informações e jornais menos densos e até jornais tipo informativo. O informativo é um tipo de jornal que traz assuntos rápidos em poucas linhas e geralmente é feito em uma única página.

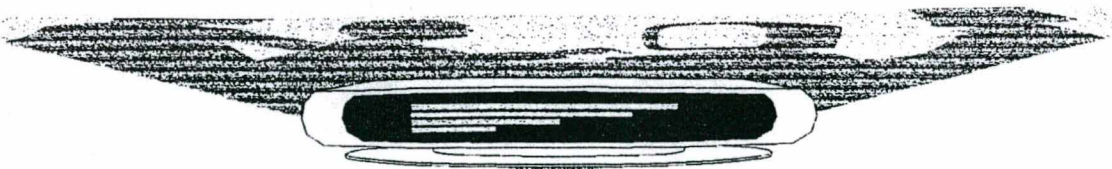



---

#### O Computador

O computador já faz parte de nossa vida, ele está presente nas repartições, nos edições de jornais, em nossa casa e na escola. É um instrumento que facilita muito a nossa vida. Ele substituiu a velha máquina de escrever e, quando ligado em rede - internet - é o mais rápido meio de comunicação. É utilizando o computador que vamos elaborar nosso informativo. A sexta série F do Colégio Coração de Jesus fará um informativo diretamente no laboratório de informática. Mãos à obra!





Leia os fragmentos dos textos, reflita e em seguida responda:

- 1 - O que você entende por "O Mundo Ligado"?
- 2 - Se você fosse escrever sobre algum acontecimento importante que aconteceu com você hoje, o que você escreveria? Anote abaixo. Ilustre este acontecimento com um desenho.
- 3 - Você considera o computador um instrumento importante? Justifique.



Na aula de ontem, nós conversamos sobre comunicação, meios de comunicação, sobre redes de comunicação e computador como instrumento de comunicação. vamos propor um trabalho diferente. Vocês vão refletir sobre a seguinte questão:

mo posso transformar todo o conteúdo teórico tratado na aula anterior em alguma coisa prática para a minha vida?

ito bem!  
que podemos fazer, então, é simular uma forma de comunicação, que bem pode ser em forma de informativo, não m?  
no assim?  
xplico.  
da um de vocês vai escolher um colega para juntos trabalharem na produção de um texto, que vai ser um mativo.  
curem escolher um tema sobre o que mais gostam de falar.  
colhido o tema, comecem a pensar que acontecimento poderia ser tratado a partir deste tema.  
exemplo:

2 você escolher falar sobre educação, poderá fazer um informativo sobre algum acontecimento relacionado com o colégio;  
2 você escolher falar de futebol, poderá escolher fazer um informativo sobre alguma partida de futebol que você participou;  
2 você gosta de trabalhar ou usar o computador para alguma atividade, poderá relatar aos seus colegas, através informativo, alguma peculiaridade a respeito dessa atividade;  
2 você leu algum livro interessante por estes dias, poderá relatar que livro é esse, como é a estória, o que ela traz mais emocionante, etc.  
2 você gosta de sua cidade - Florianópolis, poderá fazer um informativo sobre alguma característica ou algum r dessa cidade.

tema você vai escolher? Escreva abaixo.

ando relatamos um acontecimento - narramos - é importante que tenhamos em mente que o leitor do nosso texto tem entender o que estamos escrevendo, para que isso aconteça, nós precisamos dar vida ao nosso texto, criando um o único e bastante expressivo, ou seja, dizendo exatamente o que pensamos e sentimos em relação ao assunto tratado. Você não pode é deixar de tomar algumas providências para que o seu informativo seja bem aceito pelo público que lê-lo.

um informativo, nós usamos uma linguagem acessível, direta e objetiva, sem muitos rodeios. O texto tem no máximo 8 linhas e deve vir formatado em colunas, com ilustrações. O texto pode se apresentar mais ou menos como o texto "Mundo Ligado", trabalhado pela professora na aula anterior.

texto vai ser feito diretamente no microcomputador do laboratório de informática durante a aula de língua portuguesa na segunda-feira - dia 15/03/99.

texto vai ser feito utilizando-se o processador de texto do windows - word.

a ilustração você pode escolher em qualquer dos software disponível no Windows.

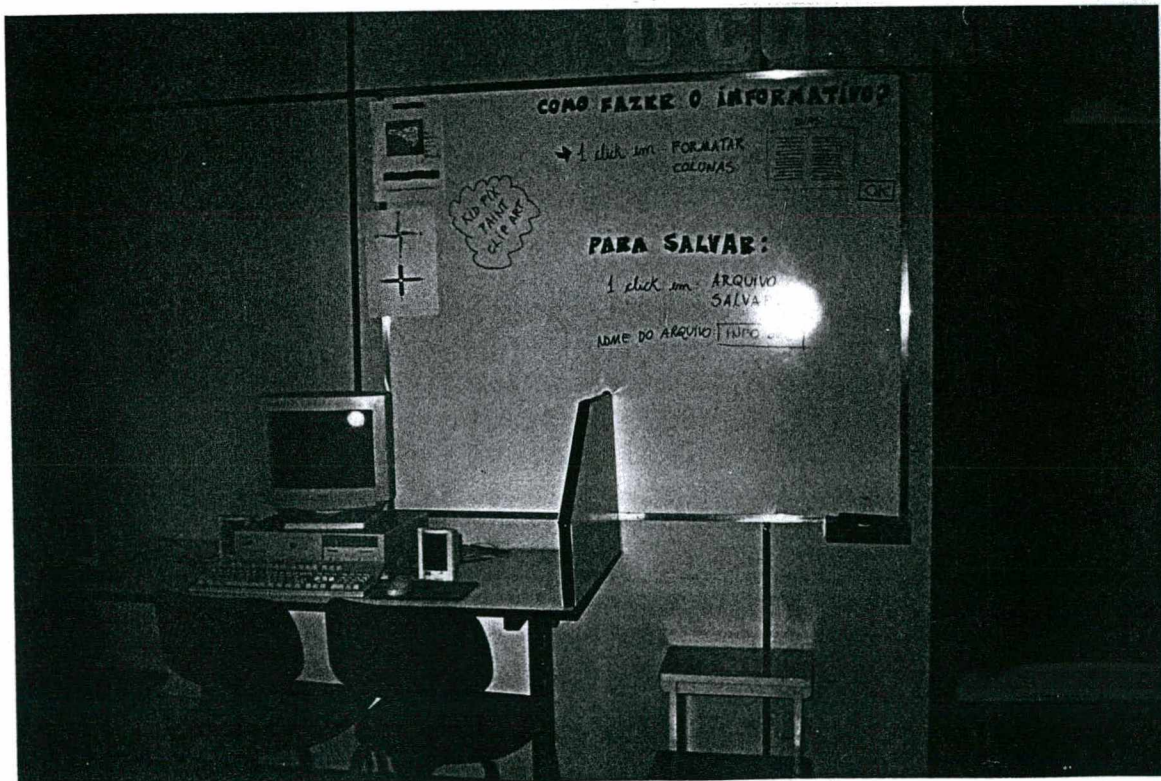
Você e seu colega terão apenas as duas aulas de segunda-feira para realizar a tarefa.

a tarefa será avaliada pela Profª Sandra. Boa Sorte! E aproveite bastante esse momento.

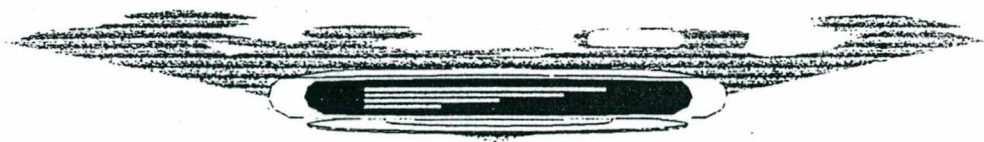
Agora, responda o questionário em anexo e devolva-o à professora. Seja objetivo e sincero.

### ROTEIRO PARA PRODUÇÃO DE TEXTO NO COMPUTADOR

- 1 - Usar o processador de texto - word
- 2 - Dar um título para o informativo
- 3 - Clicar no ícone para confecção de texto em colunas
- 3 - Redigir os textos utilizando uma única folha
- 4 - No cabeçalho da folha colocar o nome dos membros da equipe e o tema de que trata o informativo e a série. Clicar em Exibir cabeçalho e rodapé.
- 5 - É permitido usar fonte colorida no formatar fonte e qualquer outro acessório de formatação.
- 6 - Dê preferência a letras legíveis.
- 7 - É permitido inserir objetos e figuras
- 8 - O texto deverá ser redigido completamente no laboratório, durante a aula de segunda-feira
- 9 - Não se esqueça que para cada subtítulo, você deve colocar o título.
- 10 - Lembre-se que você deve usar uma linguagem clara e objetiva, lembrando os textos de jornais e revistas.





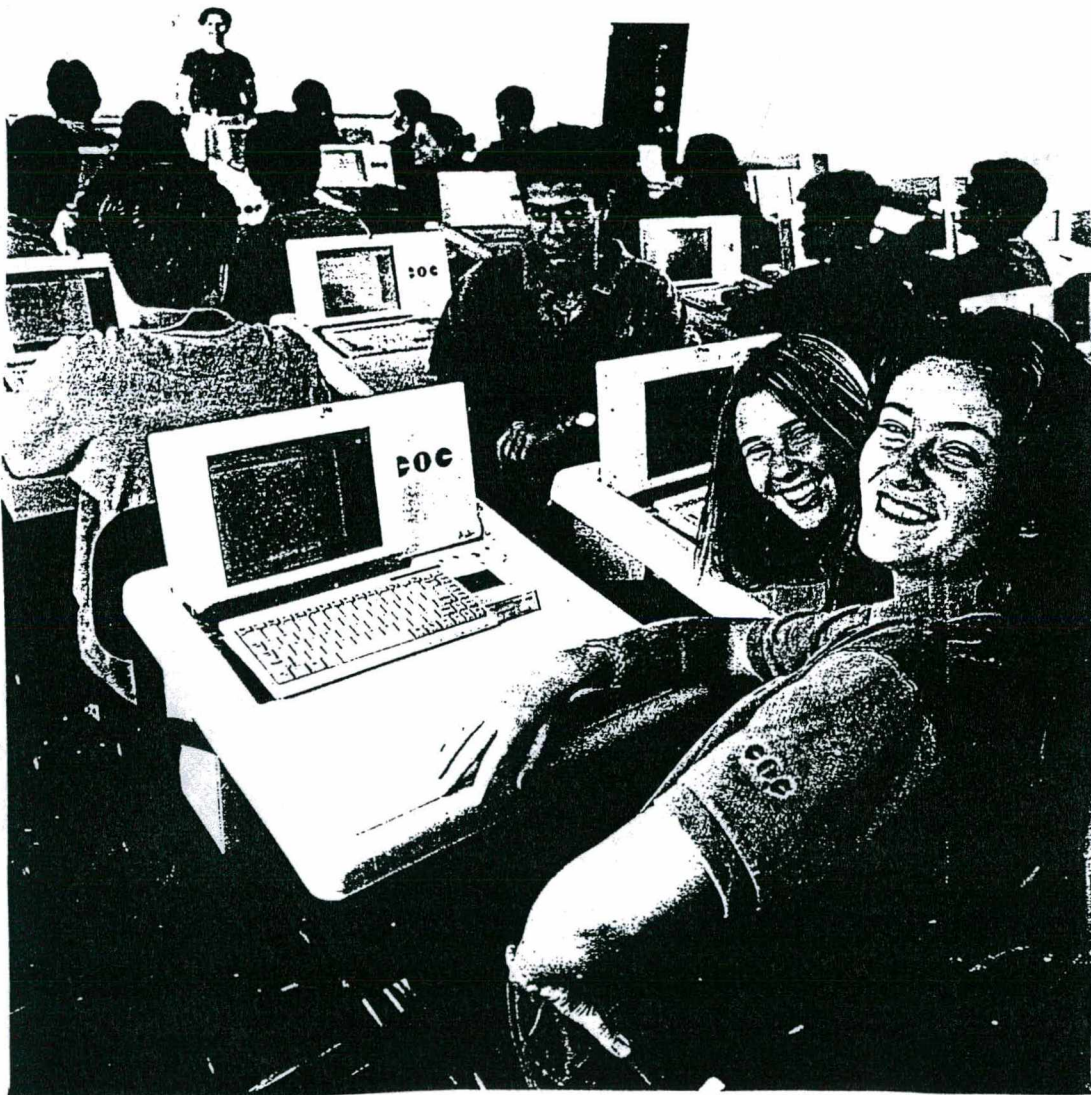


Agora você irá prestar atenção às gravuras abaixo.

*Procure refletir sobre o que está vendo, imagine-se no lugar desses jovens... Pense nas coisas que a sociedade nos oferece a cada dia... Em como está a educação nas escolas... Que futuro o século XXI nos reserva... o que você espera dessa sociedade...*

Então, responda às perguntas abaixo, produzindo um texto.

*Como você vê o mundo de hoje? Como será o mundo de amanhã?  
Que papel a informática tem nesse mundo? Como será a escola do futuro?  
Como você sente o uso do computador na sua produção de texto? O que melhorou? O que piorou?*



— O SISTEMA COC de ensino, com sede em Ribeirão Preto, usa, em vez das tradicionais carteiras, terminais de computadores diretamente ligados às lousas. Ninguém precisa perder tempo copiando anotações dos professores, pois são registradas no mesmo instante nas telinhas. E a classe fica liberada para se concentrar nas explicações sobre o tema da aula.

**ANEXO III****SELEÇÃO DE****TEXTOS PRODUZIDOS NO CONTEXTO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA****E DE****TEXTOS PRODUZIDOS NO CONTEXTO SALA DE AULA**



NOMES: Gustavo , Leonardo.

TEMA: ESPORTE.

ASSUNTO: CAPOEIRA DE ANGOLA.

ORIGEM: Tudo começou, quando os navios negreiros trouxeram os escravos de varias partes da África para o Brasil.Com o passar dos tempos eles desenvolveram uma técnica de defesa camuflada de dança.

POR QUE ESSE NOME? Porque quando um escravo fugia os outros escravos não os entregavam, eles só diziam que ele foi para a "CAPOEIRA" isso é ele foi para o mato.

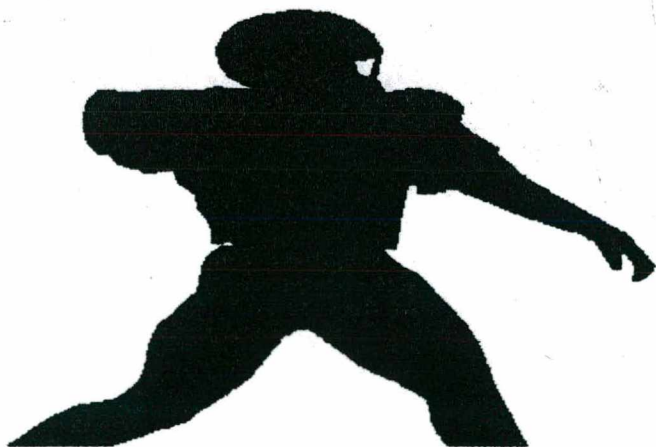
O CRESCIMENTO DA CAPOEIRA NO BRASIL: Antigamente no Brasil nas rodas de capoeira que faziam nas ruas eram proibidas pela polícia, como naquela época não existia carro a polícia vinha para destruir as rodas de capoeira à cavalo, numa roda de capoeira existe o berimbau que é o principal instrumento da capoeira quando ouviam o som dos cavalos eles tocavam uma música no berimbau chamada "CAVALARIA" para todos os capoeiristas irem embora para não apanharem ou serem presos, porque

na época eles consideravam que quem jogava a capoeira era um marginal.

Atualmente todos jogam capoeira até os ricos, pobres e brancos.

Ladainha de capoeira:

O berimbau na roda certa vez silenciou até parece que isso é coisa do passado ver um homem ajoelhado porque seu gunga quebro ai que tristeza como dói no coração também sofri chorei é porque compreendia que também aquele eu ganhei meu berimbau perguntei qual o seu nome ele então me respondeu eu me chamo capoeira da pedra de camafeu será que meu deus conhece a tristeza padece quando toco o berimbau se berimbau não falasse eu não falava também não jogava capoeira e não gostava de ninguém mas o meu berimbau fala hõõõõõ fala berimbau camafeu está chorando dizendo dessa maneira camaradinho hie viva meu deus camara.





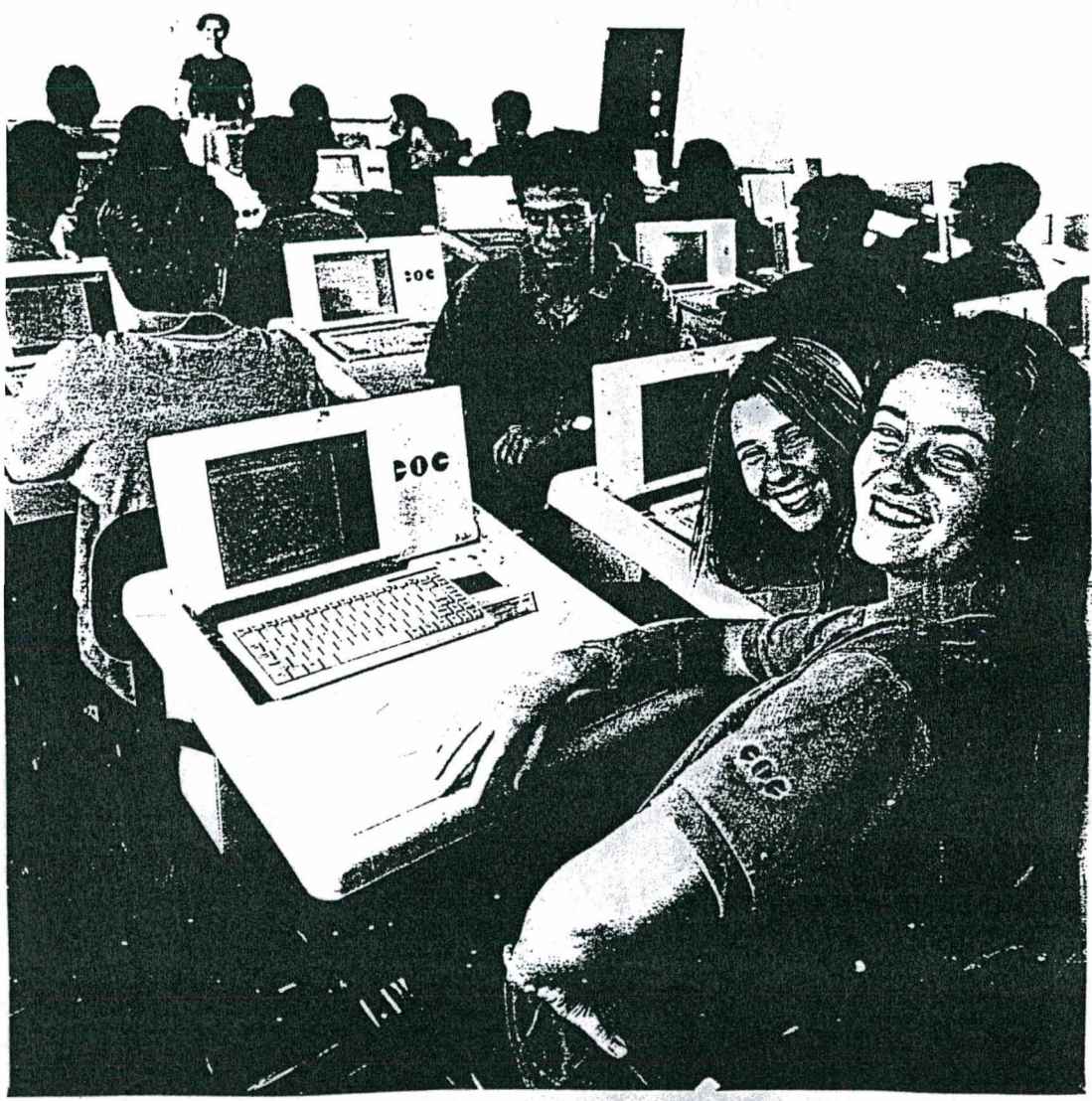


Agora você irá prestar atenção às gravuras abaixo.

*Procure refletir sobre o que está vendo, imagine-se no lugar desses jovens...  
Pense nas coisas que a sociedade nos oferece a cada dia... Em como está a educação nas  
escolas... Que futuro o século XXI nos reserva... o que você espera dessa sociedade...*

Então, responda às perguntas abaixo, produzindo um texto.

*Como você vê o mundo de hoje? Como será o mundo de amanhã?  
Que papel a informática tem nesse mundo? Como será a escola do futuro?  
Como você sente o uso do computador na sua produção de texto? O que melhorou? O que piorou?*



— O SISTEMA COC de ensino, com sede em Ribeirão Preto, usa, em vez das tradicionais carteiras, terminais de computadores diretamente ligados às lousas. Ninguém precisa perder tempo copiando anotações dos professores, pois são registradas no mesmo instante nas telinhas. E a classe fica liberada para se concentrar nas explicações sobre o tema da aula.



TÍTULO:

## 1) Mundo da comunicação

O mundo de hoje é o mundo da comunicação, porque está muito desenvolvido e sofisticado. O mundo de amanhã vai ser muito mais sofisticado e desenvolvido do que hoje, pois haverá muito mais descobertas e invenções do que hoje. A informática é uma rede de comunicações imensa, cuja utilidade mais importante é a Internet que é uma outra rede de comunicações imensa, que tem um papel muito importante na nossa vida porque com ela nós podemos fazer pesquisas, e falar com vários países do mundo. A escola do futuro será toda informatizada, sem carturas, e no lugar delas computadores, impressoras, scanners, jogos, uma vez por semana faríamos um passeio para algum lugar, alternado, uma vez para estudos e outra para lazer, e ainda todo dia durante cinquenta minutos a gente iria "surfear" na Internet. Eu sinto que melhorou muito, porque podemos escrever textos com cor, escolher estilos de letra, aumentar o tamanho, etc... Melhorou porque ali existem vários programas dentro do computador que facilitam seu uso. Porquê porque está se tornando um hábito usar o computador e a Internet para trabalhar, diversão, lazer, informação, comunicação e cultura.



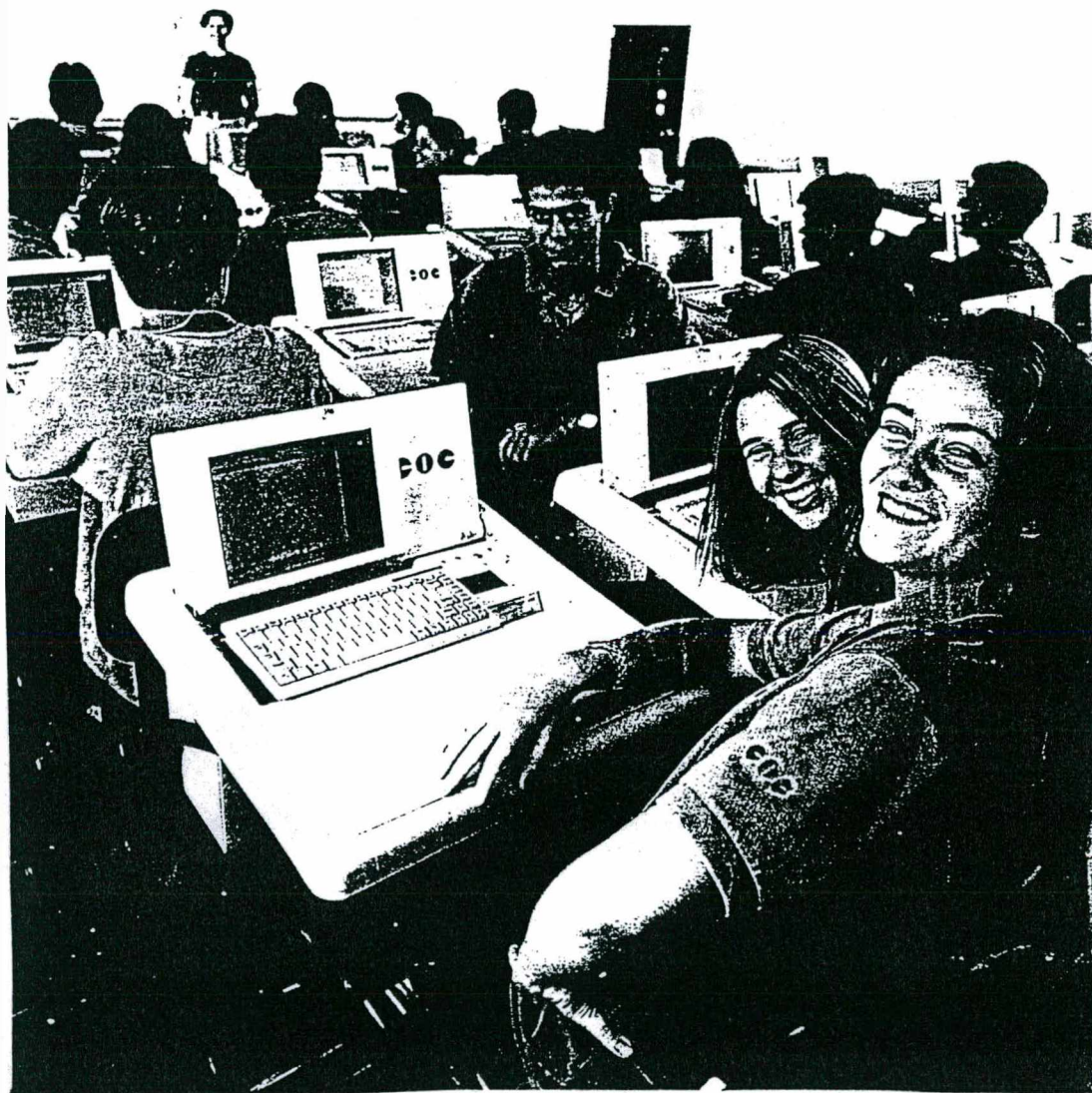
Leonardo Zilompro

Agora você irá prestar atenção à(s) gravura(s) abaixo.

*Procure refletir sobre o que está vendo, imagine-se no lugar desses jovens...  
Pense nas coisas que a sociedade nos oferece a cada dia... Em como está a educação nas  
escolas... Que futuro o século XXI nos reserva... o que você espera dessa sociedade...*

Então, responda às perguntas abaixo, produzindo um texto.

*Como você vê o mundo de hoje? Como será o mundo de amanhã?  
Que papel a informática tem nesse mundo? Como será a escola do futuro?  
Como você sente o uso do computador na sua produção de texto? O que melhorou? O que piorou?*



— O SISTEMA COC de ensino, com sede em Ribeirão Preto, usa, em vez das tradicionais carteiras, terminais de computadores diretamente ligados às lousas. Ninguém precisa perder tempo copiando anotações dos professores, pois são registradas no mesmo instante nas telinhas. E a classe fica liberada para se concentrar nas explicações sobre o tema da aula.



## TÍTULO: O mundo de hoje

Hoje vejo o mundo como um campo de batalha, porque toda dia tem gente brigando com muita violência.

Eu acho que o futuro do amanhã será calma, porque existem pessoas que querem um futuro melhor para todos.

A informática tem um papel muito importante, porque representa a evolução da sociedade da humanidade.

Eu acho que na escola do futuro cada aluno terá seu próprio notebook, e todas as aulas no computador.

Eu acho que o uso do computador na produção de texto facilita muito.

Melhorou a rapidez, a quantidade de memórias. Na pura verdade não piorou nada.





## *Florianópolis e Seus eventos*

### *Feiras de cães de Florianópolis*

*As feiras de filhotes de nossa grande floripa nunca fizeram tanto sucesso, apesar de um preço um pouco apimentado para quem quer curtir em família, as feiras estão sempre cheias de crianças.*

*Com filhotes de raças como Chow Chow e Sharpei, elas são a atração da semana.*

*Infelizmente, esta última feira não pode receber muitos elogios, para quem deixou para ir a feira nos últimos dias, a decepção foi total, além de ter poucos filhotes a exposição, eles estavam doentes, Poodles totalmente magros e Pinschers totalmente doentes.*

*Segundo nossas entrevistas, uma senhora que comprou um Pinscher no Domingo, estava com ele na veterinária na segunda, e comprando uma carga de remédios caros, e outra pessoa que comprou um Poodle teve de interná-lo por outros problemas.*

*Em compensação a feira anterior a esta, tinha muito mais filhotes que estavam muito mais saudáveis.*

*Vamos cuidar desses pequenos erros para que os estrangeiros não levem uma má impressão de nossa cidade.*

### *253 anos da ilha da magia*

*Dia vinte e três de março, nossa cidade completará duzentos e cinquenta e três anos de história.*

*Uma ilha colonizada pelos açorianos, hoje é uma cidade muito freqüentada por turistas.*

*Nesse verão, nossa cidade teve um grande movimento em termos de turismo, para quem saiu de casa para se divertir, só encontrou argentinos, o que é muito bom pois quer dizer que nossa cidade é um bom lugar para se visitar nas férias.*

*A ponte Hercílio Luz não está em condições de uso, mas mesmo assim é um belo ponto para se observar principalmente durante a noite. Nossas heranças açorianas estão presentes em quase todo lugar, como casas de janelinhas pequenas e etc.*

*Feliz Aniversário Florianópolis, muitos anos de turismo e preservação para você!*



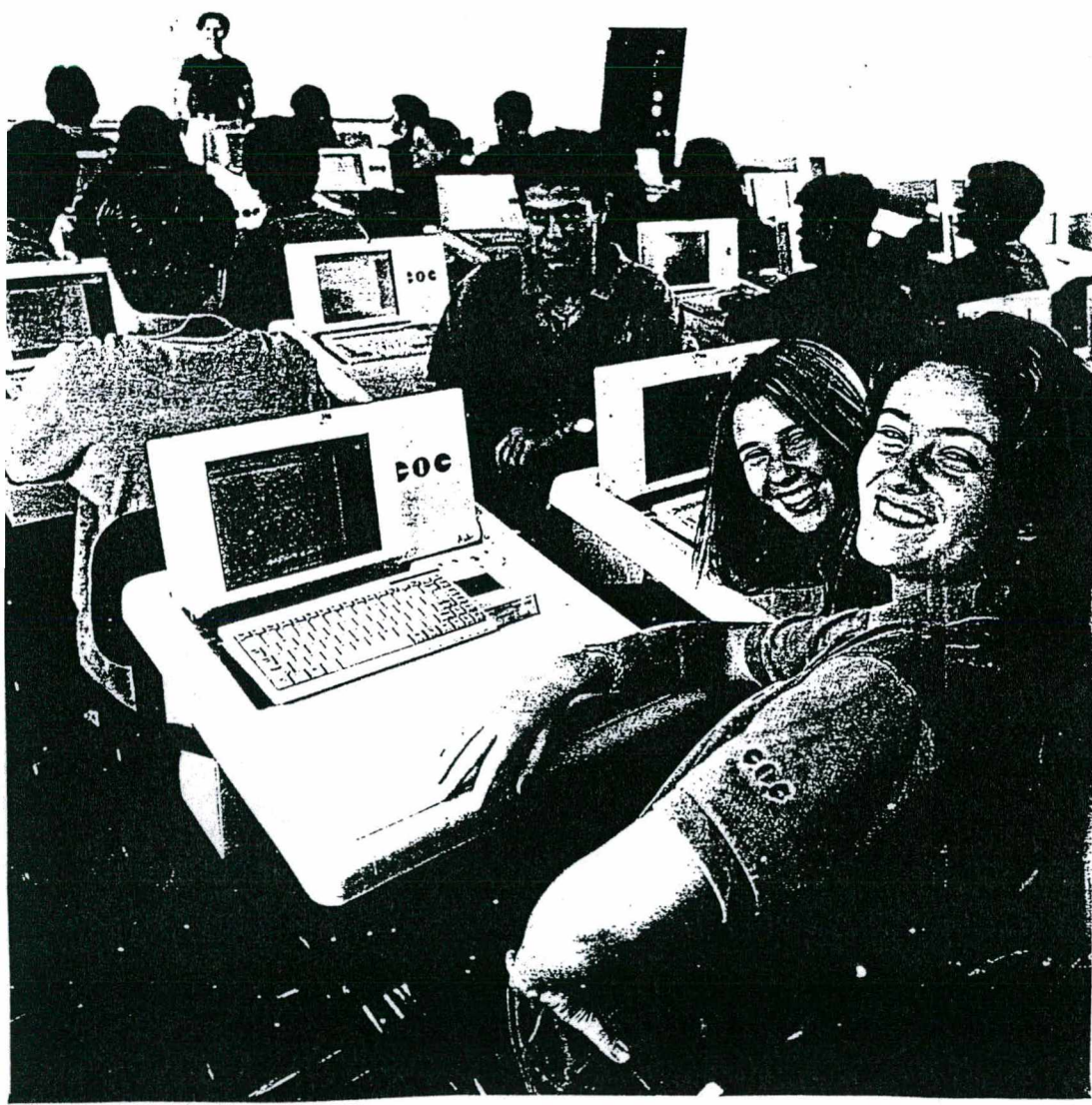


Agora você irá prestar atenção às gravuras abaixo.

*Procure refletir sobre o que está vendo, imagine-se no lugar desses jovens...  
Pense nas coisas que a sociedade nos oferece a cada dia... Em como está a educação nas  
escolas... Que futuro o século XXI nos reserva... o que você espera dessa sociedade...*

Então, responda às perguntas abaixo, produzindo um texto.

*Como você vê o mundo de hoje? Como será o mundo de amanhã?  
Que papel a informática tem nesse mundo? Como será a escola do futuro?  
Como você sente o uso do computador na sua produção de texto? O que melhorou? O que piorou?*



— O SISTEMA COC de ensino, com sede em Ribeirão Preto, usa, em vez das tradicionais carteiras, terminais de computadores diretamente ligados às lousas. Ninguém precisa perder tempo copiando anotações dos professores, pois são registradas no mesmo instante nas telinhas. E a classe fica liberada para se concentrar nas explicações sobre o tema da aula.

Mariana D. Borges. 6º F



## TÍTULO: Um novo mundo virá

O mundo de hoje é como se fosse um jogo de RPG, cada um tem seu papel e de um dependem todos. No mundo de hoje, muitas coisas estão erradas, a natureza está sendo destruída, a poluição está aumentando, espero que no mundo de amanhã as coisas não sejam assim.

A informática no mundo de hoje, é uma ferramenta que está presente em toda coisa de ferramentas. Ela tem o papel de ajudar o mundo de hoje se transformar no de amanhã.

Com escolas mais modernas, o mundo de amanhã será quase perfeito, perfeito para uns, imperfeito para outros, afinal, como o mundo vai se desenvolver se não houver ninguém que o critique?

Os computadores sempre serão a chave de uma grande porta para a vida de cada um. Ajudando na escrita, ele os vezes desenvolve a função de ser uma janela para um mundo diferente.

Algumas coisas melhoraram, como o relacionamento entre pessoa e computador, mas em compensação muitas pioraram, como a vida dos pobres, cada vez mais difícil



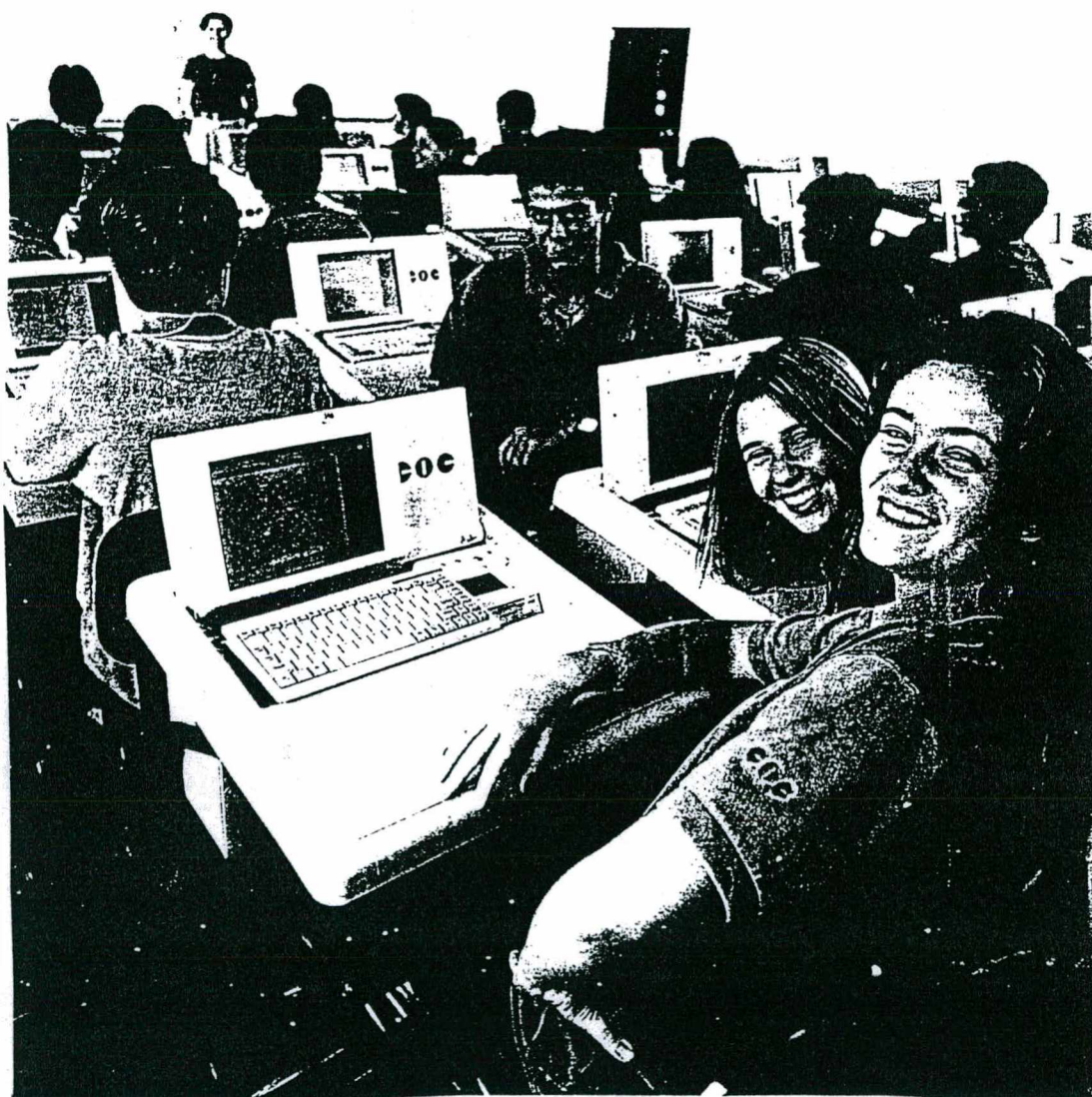


Agora você irá prestar atenção à(s) gravura(s) abaixo.

*Procure refletir sobre o que está vendo, imagine-se no lugar desses jovens... Pense nas coisas que a sociedade nos oferece a cada dia... Em como está a educação nas escolas... Que futuro o século XXI nos reserva... o que você espera dessa sociedade...*

Então, responda às perguntas abaixo, produzindo um texto.

*Como você vê o mundo de hoje? Como será o mundo de amanhã?  
Quê papel a informática tem nesse mundo? Como será a escola do futuro?  
Como você sente o uso do computador na sua produção de texto? O que melhorou? O que piorou?*



— O SISTEMA COC de ensino, com sede em Ribeirão Preto, usa, em vez das tradicionais carteiras, terminais de computadores diretamente ligados às lousas. Ninguém precisa perder tempo copiando anotações dos professores, pois são registradas no mesmo instante nas telinhas. E a classe fica liberada para se concentrar nas explicações sobre o tema da aula.

## TÍTULO: a Internet

Que todo repa' um ao outro como ele quer se você quer que ele faz a você não faça a ele.

Que você fale o coração que é bom fazer amigos e novos amigos. Porque a amizade é a coisa mais bonita.

Eu acho que o mundo de hoje está muito ruim porque eu tem muitos problemas e muito ruim.

• O mundo de amanhã será bem mais bonito.

O mundo da informática é na Internet.

Será muito bom. Porque os alunos não precisam vir toda a dia.

Eu acho uma coisa porque a viagem de hoje é bom.

Moramos tanto porque com a internet.

Pioram. Porque a internet porque as pessoas ficaram confusos muito.



Bruna Vieira Zanetti.  
Balança cora-  
Tatiane Rodrigues da Silva.  
colégio.

Temas: Livro  
cão e educação no

## *Jornal parada animal:*

### **Livro:**

O nosso livro do mês, é o livro: **Balança coração** . Ele conta a história de um romance entre um garoto chamado **João**, que se apaixona por uma menina , chamada **Malu**, que era vegetariana e não gostava muito de pessoas carnívoras. Mas o destino pregou uma peça neles, vejam:

**João** era dono de uma churrascaria e trabalhava como garçom .Como **Malu** não gostava de carnívoro, **João** tentava disfarçar o máximo ,até que este segredo foi revelado por **Fred**.

Se você quiser saber o fim desta emocionante história, compre o livro na livraria, **Sicilliano** ,no preço de: **\$8,00**. Vocês e vão se emocionar com o fim desta incrível história destes adolescentes.

Leiam, pois a leitura influência muito na vida

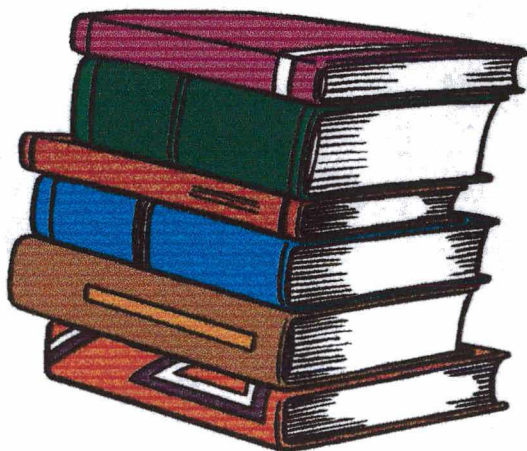
### **Educação no colégio:**

Todos sabemos que a educação começa em casa, mas principal mente no **colégio**.

Certamente se tivéssemos que votar, escolheríamos o **COLÉGIO CORAÇÃO DE JESUS**, como o melhor colégio em educação, pois os professores educam-nos de uma maneira exemplar. Vale muitíssimo a pena pagar a mensalidade que eles oferecem( **\$ 249,00**) .

Que tipo de educação eles oferecem:

- Ótimos professores,
- Matérias muito bem explicadas,
- O colégio oferece uma grande biblioteca,
- Pátios muito grandes ,
- Salas com ventiladores,
- Diversas matérias.





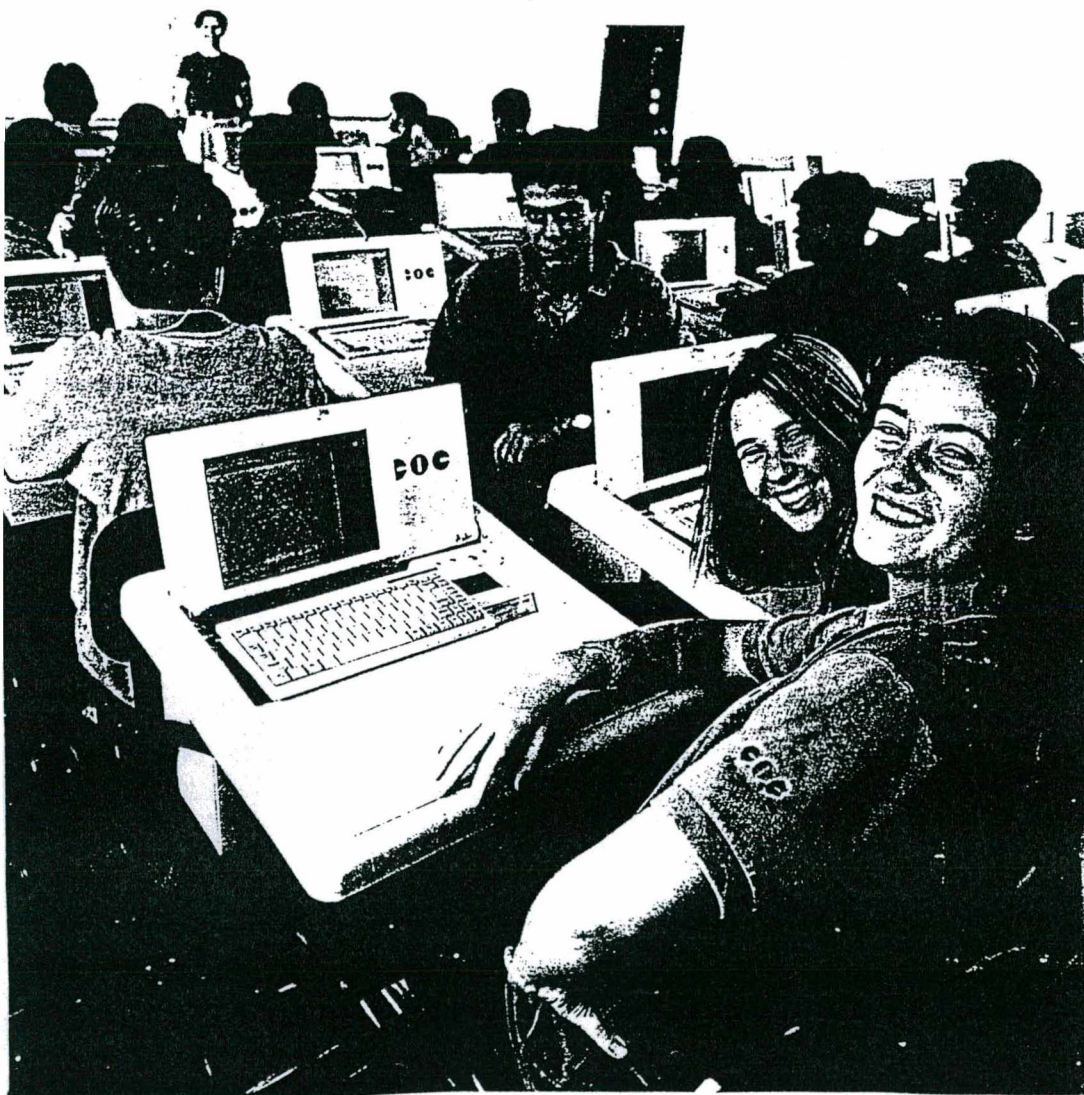


Agora você irá prestar atenção às gravuras abaixo.

*Procure refletir sobre o que está vendo, imagine-se no lugar desses jovens... Pense nas coisas que a sociedade nos oferece a cada dia... Em como está a educação nas escolas... Que futuro o século XXI nos reserva... o que você espera dessa sociedade...*

Então, responda às perguntas abaixo, produzindo um texto.

*Como você vê o mundo de hoje? Como será o mundo de amanhã?  
Que papel a informática tem nesse mundo? Como será a escola do futuro?  
Como você sente o uso do computador na sua produção de texto? O que melhorou? O que piorou?*



— O SISTEMA COC de ensino, com sede em Ribeirão Preto, usa, em vez das tradicionais carteiras, terminais de computadores diretamente ligados às lousas. Ninguém precisa perder tempo copiando anotações dos professores, pois são registradas no mesmo instante nas telinhas. E a classe fica liberada para se concentrar nas explicações sobre o tema da aula.



## TÍTULO: O mundo dos computadores

O mundo de hoje, é bom e básico, mas poderiam ser melhor, com o computador.

Em muitos escolas o computador já é usado por muitos alunos, mais não como uma das matérias, mas sim como livro e caderno.

A informática tem como função levar as pessoas a estudar e se comunicar mais.

Provavelmente todas as escolas no futuro utilizaram esta esplendida máquina, o computador, se não for possível em todas, a grande maioria.

O computador já me ajudar muito, até na escrita de palavras e produção de textos. É que quando escrevemos uma palavra errada, ela é sublinhada, se apertarmos um dos botões do mouse mostra a palavra certa, então, não fica um texto cheio de erros e também não cansa as mãos.

Acho que em matéria de piorar a minha vida eu não tenho nada a reclamar, só a elogiar. O único problema é que gasta muita energia elétrica, mais por isto, foi uma das melhores invenções do homem, valeu a pena.

COMPUTADOR



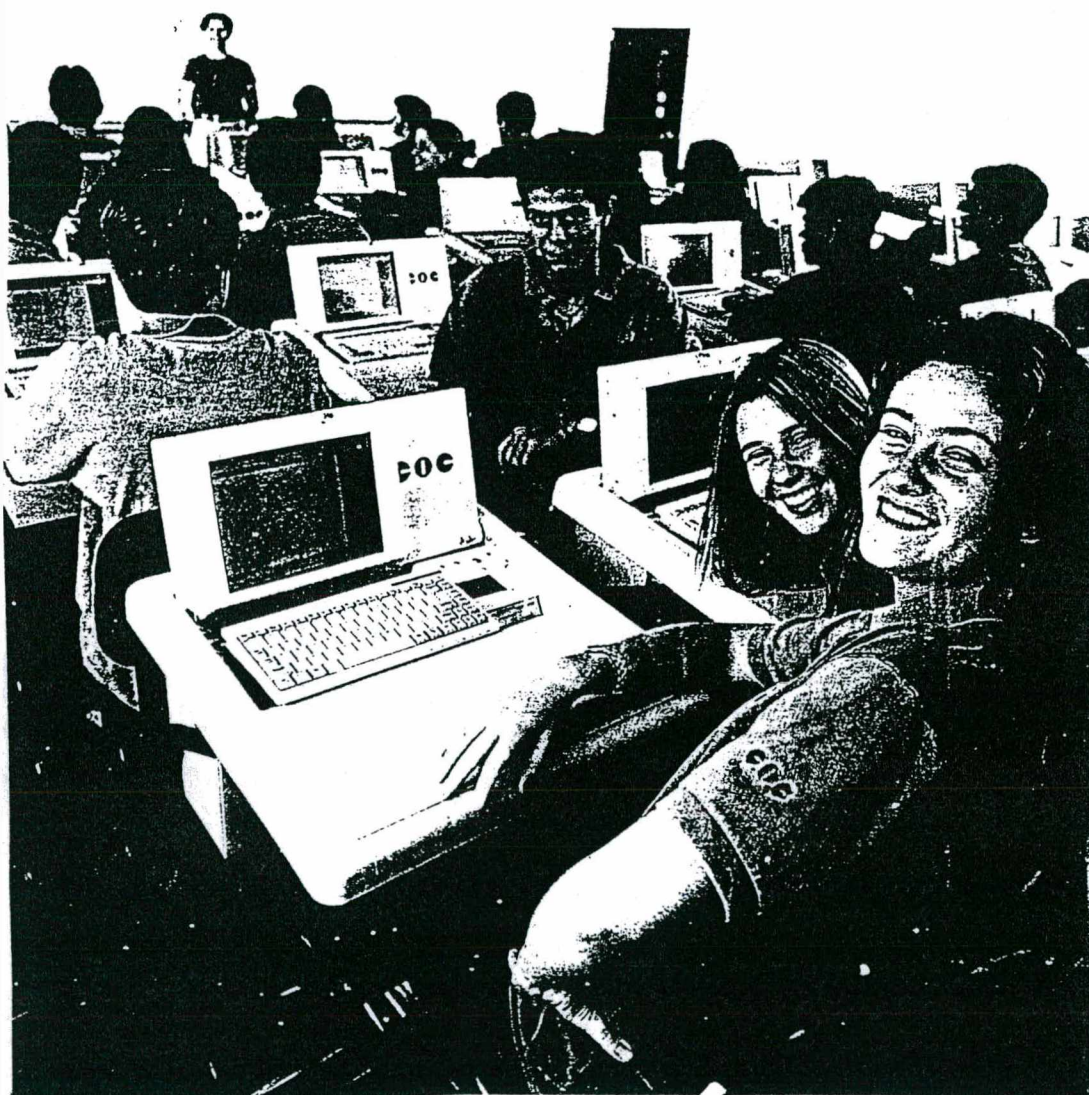


Agora você irá prestar atenção à(s) gravura(s) abaixo.

*Procure refletir sobre o que está vendo, imagine-se no lugar desses jovens...  
Pense nas coisas que a sociedade nos oferece a cada dia... Em como está a educação nas  
escolas... Que futuro o século XXI nos reserva... o que você espera dessa sociedade...*

Então, responda às perguntas abaixo, produzindo um texto.

*Como você vê o mundo de hoje? Como será o mundo de amanhã?  
Que papel a informática tem nesse mundo? Como será a escola do futuro?  
Como você sente o uso do computador na sua produção de texto? O que melhorou? O que piorou?*



— **O SISTEMA COC** de ensino, com sede em Ribeirão Preto, usa, em vez das tradicionais carteiras, terminais de computadores diretamente ligados às lousas. Ninguém precisa perder tempo copiando anotações dos professores, pois são registradas no mesmo instante nas telinhas. E a classe fica liberada para se concentrar nas explicações sobre o tema da aula.



TÍTULO: O Brasil, hoje, amanhã e sempre

O mundo de hoje é bom, mas tem muito roubo, ladrões, e pessoas mal educadas, pois se alguns fossem educados eu tenho certeza que esse Brasil iria para frente. Pessoas educadas respeitam o Brasil que muito gente ama.

O mundo de amanhã, depende das pessoas, dos ladrões, governo, presidente e principalmente da consciência de todos, pois depois não se arrepender.

Basicamente tudo, pois a informática já se tornou parte do vida de muitas pessoas. E cada vez mais ela está invadindo.

Espero que da se desenvolver bastante, mais do que está hoje.

Bem melhor, pois não precisamos nos esforçar muito para escrever e de é bem mais prática e a letra fica bem mais bonita, com a margem, e também dá para fazer outros tipos de letras e copos de trabalho.

Muitas pessoas ficaram dependentes do computador.

# Diário da Tecnologia

## A INFORMÁTICA surgiu em 1941

com um computador do tamanho do Maracanã, e só fazia uma conta por vez. Cada vez que fazia uma conta estragava várias peças.

Hoje em dia cabe dentro do bolso.

Tão potentes que fazem milhões de contas por segundo.

A evolução do computador foi muito rápida, a cada mês criam novos computadores.

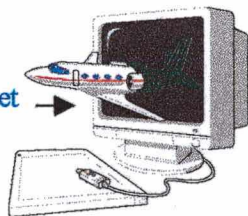
Nos anos de 1980 até 1985 o melhor era um 186Mhz com o máximo de memória de 4Bits, este ano de 1999 no mês de Janeiro Foi lançado o Pentium II 700Mmx em março de 1999 foi lançado o Petiun III 550Mmx com mais de 200Bites de memória.

Autor: William Eduardo Bach da Silva.

Noteboock



Voando pela Internet



## A Internet: a Internet surgiu nos EUA

na época da 2ª guerra mundial(1942) . Os americanos estavam com medo de uma bomba que podia atingir universidades que continham documentos importantes, assim se uma bomba atingisse uma universidade ela não perderia todos os documentos importantes.

Nenhuma universidade foi atingida por uma bomba.

Mas a Internet continuou sendo utilizada até hoje em todo mundo, para outros fins (diversão, compras , pesquisas , etc...)

A Internet está crescendo tão rápido que a cada 90 dias ela dobra de tamanho. Na Internet se encontra desde jogos até venda de carros, casas, etc...

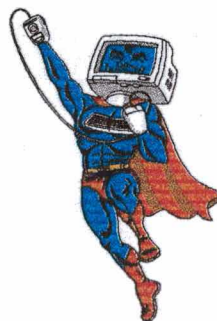
Tem uma desvantagem existe exploração de crianças para fazer filmes pornográficos e Vários outros problemas.

Autor: Guilherme Derner Targa.

## Compre já o seu Pentium III550Mmx!!

Preço: R\$8555,58  
Lojas Infotec. Tel. (048 266-6666)

O Melhor





Guilherme Llesmer

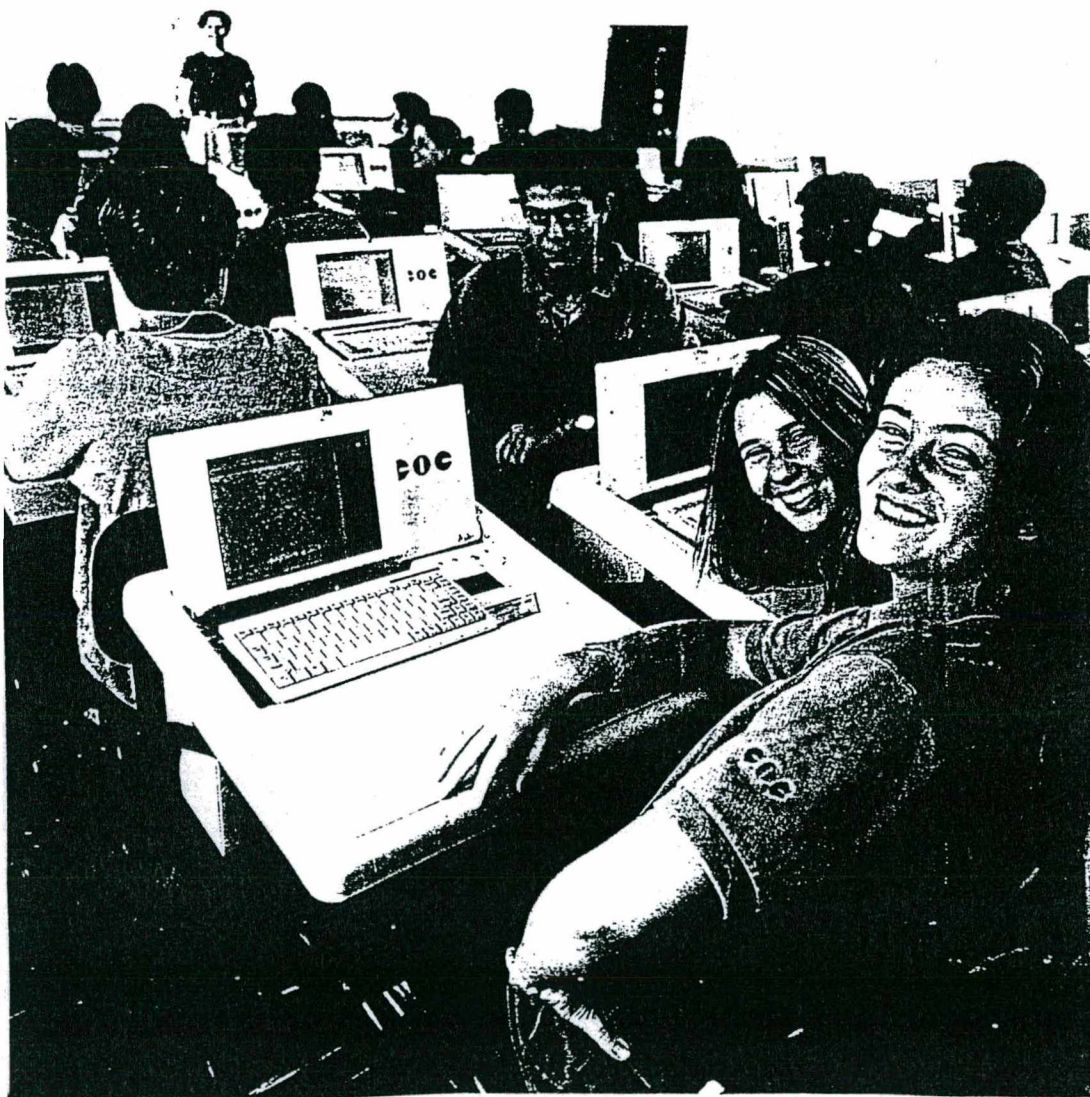


Agora você irá prestar atenção à(s) gravura(s) abaixo.

*Procure refletir sobre o que está vendo, imagine-se no lugar desses jovens...  
Pense nas coisas que a sociedade nos oferece a cada dia... Em como está a educação nas  
escolas... Que futuro o século XXI nos reserva... o que você espera dessa sociedade...*

Então, responda às perguntas abaixo, produzindo um texto.

*Como você vê o mundo de hoje? Como será o mundo de amanhã?  
Que papel a informática tem nesse mundo? Como será a escola do futuro?  
Como você sente o uso do computador na sua produção de texto? O que melhorou? O que piorou?*



— O SISTEMA COC de ensino, com sede em Ribeirão Preto, usa, em vez das tradicionais carteiras, terminais de computadores diretamente ligados às lousas. Ninguém precisa perder tempo copiando anotações dos professores, pois são registradas no mesmo instante nas telinhas. E a classe fica liberada para se concentrar nas explicações sobre o tema da aula.



TÍTULO: Informática

Hoje o mundo está muito ruim, com muitos ladrões e muito lixo. Amamos, no futuro tomara que ele melhore e nós estejamos muito evoluídos.

Nesse mundo o papel da informática é nos informar e ajudar a gente, mais muitas pessoas usam para prejudicar as pessoas um exemplo são os hackers que invadem nosso computador, e podem fazer muitas coisas.

As escolas no futuro não ser muito legais cada um vai ter seu próprio notebook para escrever textos, navegar na internet, etc....

Eu acho o computador um ótimo de escrever pois eles trocam a cor das letras você pode colocar efeito nas palavras, etc....

O que melhorou foi a escrita, pois o computador corrige o seu erro automaticamente.

O que piorou foi que se você só ficasse escrevendo no computador, iria des acostumar a escrita a mão e você não conseguiria escrever direito.



William Eduardo Bach da Silva  
m<sup>o</sup> 53  
6<sup>a</sup>

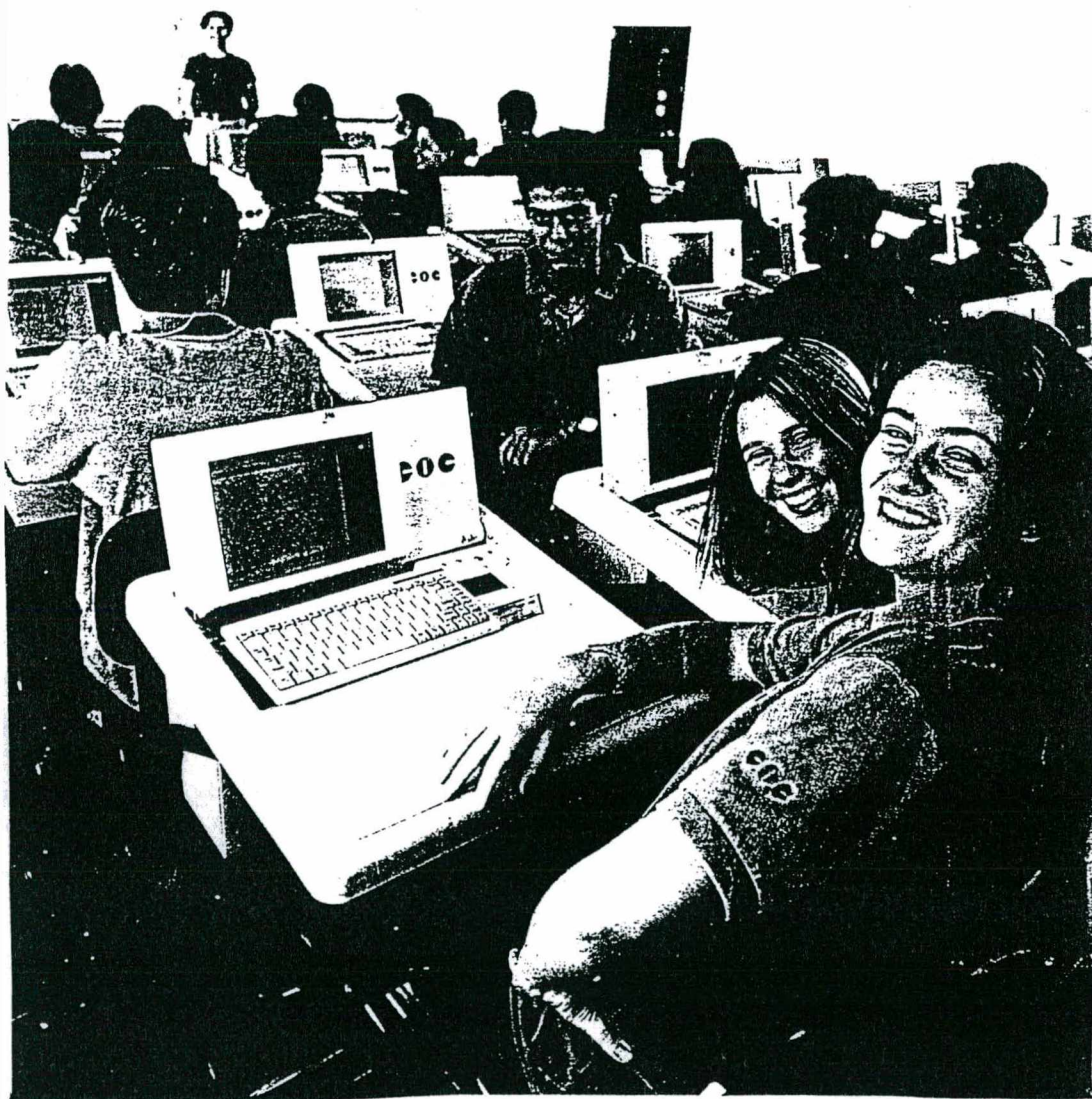


Agora você irá prestar atenção às gravuras abaixo.

*Procure refletir sobre o que está vendo, imagine-se no lugar desses jovens... Pense nas coisas que a sociedade nos oferece a cada dia... Em como está a educação nas escolas... Que futuro o século XXI nos reserva... o que você espera dessa sociedade...*

Então, responda às perguntas abaixo, produzindo um texto.

*Como você vê o mundo de hoje? Como será o mundo de amanhã?  
Que papel a informática tem nesse mundo? Como será a escola do futuro?  
Como você sente o uso do computador na sua produção de texto? O que melhorou? O que piorou?*



— O SISTEMA COC de ensino, com sede em Ribeirão Preto, usa, em vez das tradicionais carteiras, terminais de computadores diretamente ligados às lousas. Ninguém precisa perder tempo copiando anotações dos professores, pois são registradas no mesmo instante nas telinhas. E a classe fica liberada para se concentrar nas explicações sobre o tema da aula.



TÍTULO: A informática dos dois lados

O mundo de hoje, com tecnologia, escolas com computadores, melhorou, mais antes era goito a fazer certas coisas sem computador.

Amanha será o que for, com muita tecnologia, ou igual ao de hoje, mais será com certeza bom de viver.

Facilitar a vida do homem.

A escola do futuro não vai ter nada parecido de hoje, isto o que eu estou fazendo a mão no futuro, vai ser feito num computador.

Agilidade.

Ficou mais rápido de escrever e com a mesma de escrever e etc.

A grafia, porque se fica sem treinar.

## INTERNET:

Internet é a rede mundial de computadores. Podemos conversar (teclar) com pessoas de qualquer lugar do globo, fazer pesquisas em qualquer assunto, buscar informações importantes, fazer downloads de vários programas para o computador e acessar sites para diversão (jogos, piadas, etc.). Para termos acesso à Internet é necessário termos um provedor (Zaz, Brasilnet, Intergate ou Proxad Online), uma linha de telefone e um computador.

## COMPUTADOR:

O computador é muito importante para adultos e crianças, pois além de ajudar a fazer cálculos, escrever textos, roteiros, pesquisas, a deixar o trabalho mais divertido e muito mais distração, ele também oferece diferentes tipos de letras, tamanhos, cores, etc. Os computadores são muito desenvolvidos. Antigamente os computadores mediam 4 metros cúbicos e não faziam nem a metade do que fazem hoje em dia.

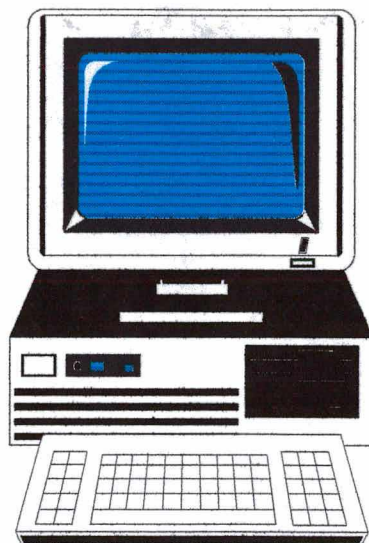
## Links sites interessantes

[www.humortadela.com.br](http://www.humortadela.com.br) (diversão)  
[www.fln.zaz.com.br](http://www.fln.zaz.com.br) (provedor)  
[www.ufsc.com.br/coperve/](http://www.ufsc.com.br/coperve/) (pesquisas)  
[www.intergate.com.br](http://www.intergate.com.br) (provedor)  
[www.monica.com.br](http://www.monica.com.br) (diversão)  
[www.quatrorodas.com.br](http://www.quatrorodas.com.br) (carros)  
[www.besc.com.br](http://www.besc.com.br) (banco)  
[www.matrix.com.br](http://www.matrix.com.br) (provedor)  
[www.yadata.com.br/coracao](http://www.yadata.com.br/coracao) (CCJ)

## Bate-papo

É um lugar onde várias pessoas de todos os países se encontram e falam (teclam) sobre qualquer assunto.

No Zaz, por exemplo, podemos entrar em várias salas. Cada sala tem o seu assunto: Papo-furado, namoro, sua turma, sua outra turma, futebol, no escuro, etc. Nesse bate-papo podemos conhecer pessoas, fazer amigos, combinar encontros, namorar virtualmente, etc...





Edwin Botoli Ribeiro  
6º F Prof.º Laureano



Agora você irá prestar atenção às gravuras abaixo.

*Procure refletir sobre o que está vendo, imagine-se no lugar desses jovens...  
Pense nas coisas que a sociedade nos oferece a cada dia... Em como está a educação nas  
escolas... Que futuro o século XXI nos reserva... o que você espera dessa sociedade...*

Então, responda às perguntas abaixo, produzindo um texto.

*Como você vê o mundo de hoje? Como será o mundo de amanhã?  
Que papel a informática tem nesse mundo? Como será a escola do futuro?  
Como você sente o uso do computador na sua produção de texto? O que melhorou? O que piorou?*



— **O SISTEMA COC** de ensino, com sede em Ribeirão Preto, usa, em vez das tradicionais carteiras, terminais de computadores diretamente ligados às lousas. Ninguém precisa perder tempo copiando anotações dos professores, pois são registradas no mesmo instante nas telinhas. E a classe fica liberada para se concentrar nas explicações sobre o tema da aula.



TÍTULO: Mundo Informatizado

Eu vejo um mundo novo, com computadores por todos os lugares, um "Mundo Informatizado" com muitas novidades, tudo eletrônico.

Eu acho que o mundo de amanhã, com os computadores será muito <sup>mais</sup> fácil, pois será só apertar um ou algumas teclas e pronto, tudo acabado.

O papel que a informática tem neste mundo é de organizá-lo, pois com a informática acho que acabará com a bagunça deste mundo.

Todos as escolas terão computadores, para ensinar aos seus alunos como tratar e se relacionar com os computadores.

É muito legal aprender a usar computadores para texto, assim fica mais fácil, pois é mais rápido e está muito mais bonito e organizado.

O que melhorará: foi a praticidade de fazer um texto, procurar coisas...

O que piorou: Nada, pois se surgir um erro, com o computador hoje em dia pode se concertar quase tudo de maneira incrível.



NOME: Priscila Garcia Nº 43  
Profª: Luciene Data: 17 de março de 1999.

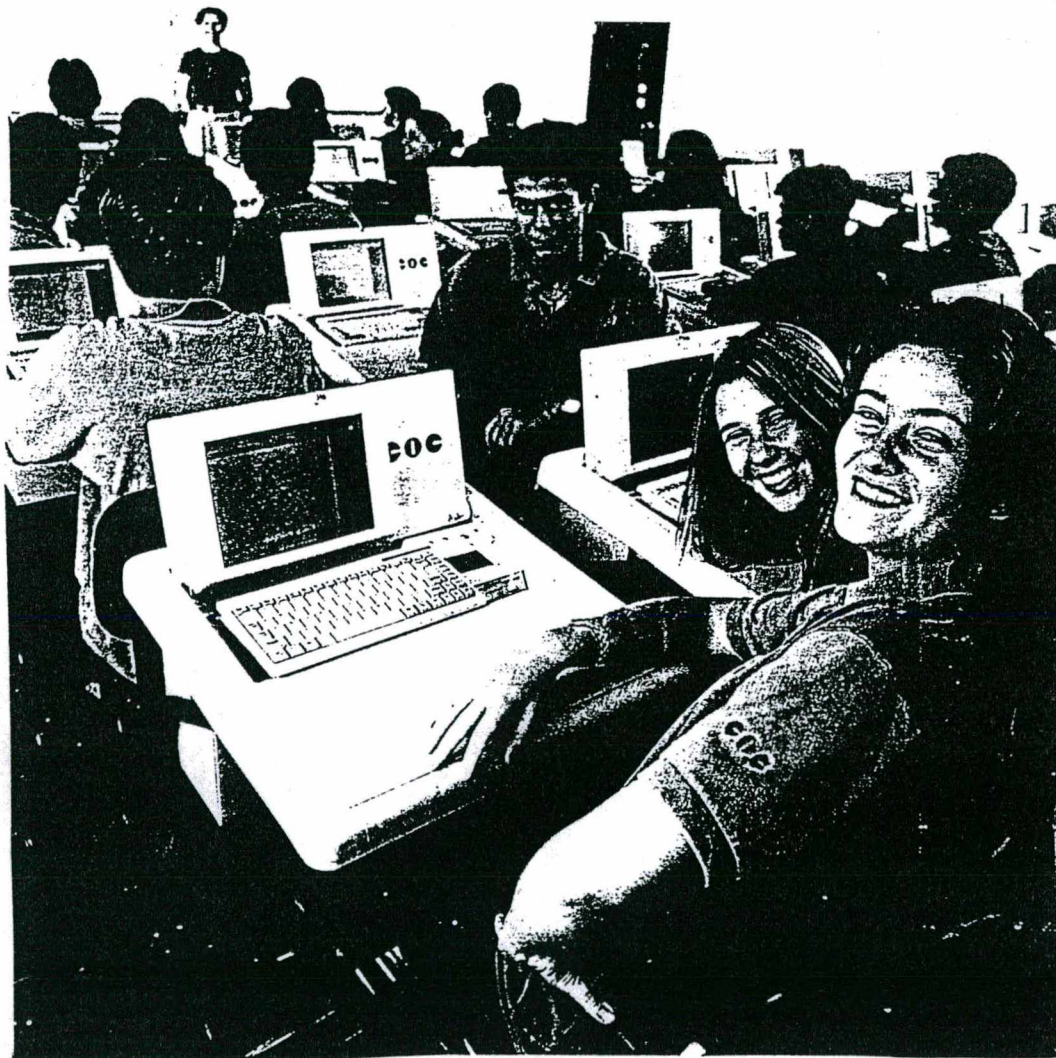


Agora você irá prestar atenção à(s) gravura(s) abaixo.

*Procure refletir sobre o que está vendo, imagine-se no lugar desses jovens...  
Pense nas coisas que a sociedade nos oferece a cada dia... Em como está a educação nas  
escolas... Que futuro o século XXI nos reserva... o que você espera dessa sociedade...*

Então, responda às perguntas abaixo, produzindo um texto.

*Como você vê o mundo de hoje? Como será o mundo de amanhã?  
Que papel a informática tem nesse mundo? Como será a escola do futuro?  
Como você sente o uso do computador na sua produção de texto? O que melhorou? O que piorou?*



— DO SISTEMA COC de ensino, com sede em Ribeirão Preto, usa, em vez das tradicionais carteiras, terminais de computadores diretamente ligados às lousas. Ninguém precisa perder tempo copiando anotações dos professores, pois são registradas no mesmo instante nas telinhas. E a classe fica liberada para se concentrar nas explicações sobre o tema da aula.



TÍTULO: O mesmo mundo

O mundo de hoje, é um mundo muito desenvolvido: com computadores, internet, escolas informatizadas e várias outras coisas. Mas certas pessoas utilizam esse desenvolvimento para o mal: como a bomba de Hiroshima. Que seria uma bomba para destruir meteros e não para matar pessoas e acabar com um país.

Existem várias coisas hoje em dia para deixar o mundo mais desenvolvido, como informatizar algumas escolas. Espero que as pessoas também se desenvolvam para não cometerem o erro de usar o desenvolvimento para o mal de todos.

A informática tem um importante papel no mundo, pois hoje em dia tudo é controlado por computadores: grandes fábricas de todos os produtos, lojas, shoppings, etc.

Várias coisas (como eu) utilizam o computador para fazer todos os trabalhos possíveis. Pois além de deixá-lo mais organizado, deixamos mais bonitos, com diferentes títulos, cores, desenhos, etc.

## ANEXO IV

### FOTOS SELECIONADAS

#### 1. CONTEXTO SALA DE AULA

Nas fotos do contexto sala de aula, observam-se os alunos realizando a leitura do texto “A Escola do Futuro” e a avaliação final das atividades da pesquisa.

#### 2. CONTEXTO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA

Nas fotos do contexto laboratório de informática, observam-se os recursos disponíveis, tais como: microcomputadores distribuídos, dispostos lado a lado em uma mesa suspensa ao longo da sala. Na mesa para o microcomputador estão: mouse, teclado, monitor de vídeo.

#### 3. PRODUÇÃO TEXTUAL NO CONTEXTO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA

Nas fotos referentes à produção textual no contexto laboratório de informática observam-se os alunos interagindo com o computador, sentados em duplas e realizando a atividade de produção textual de forma prazerosa.



# 1. CONTEXTO SALA DE AULA

- a) Alunos sentados em suas carteiras, enfileirados, realizando a leitura do texto “A Escola do Futuro”.



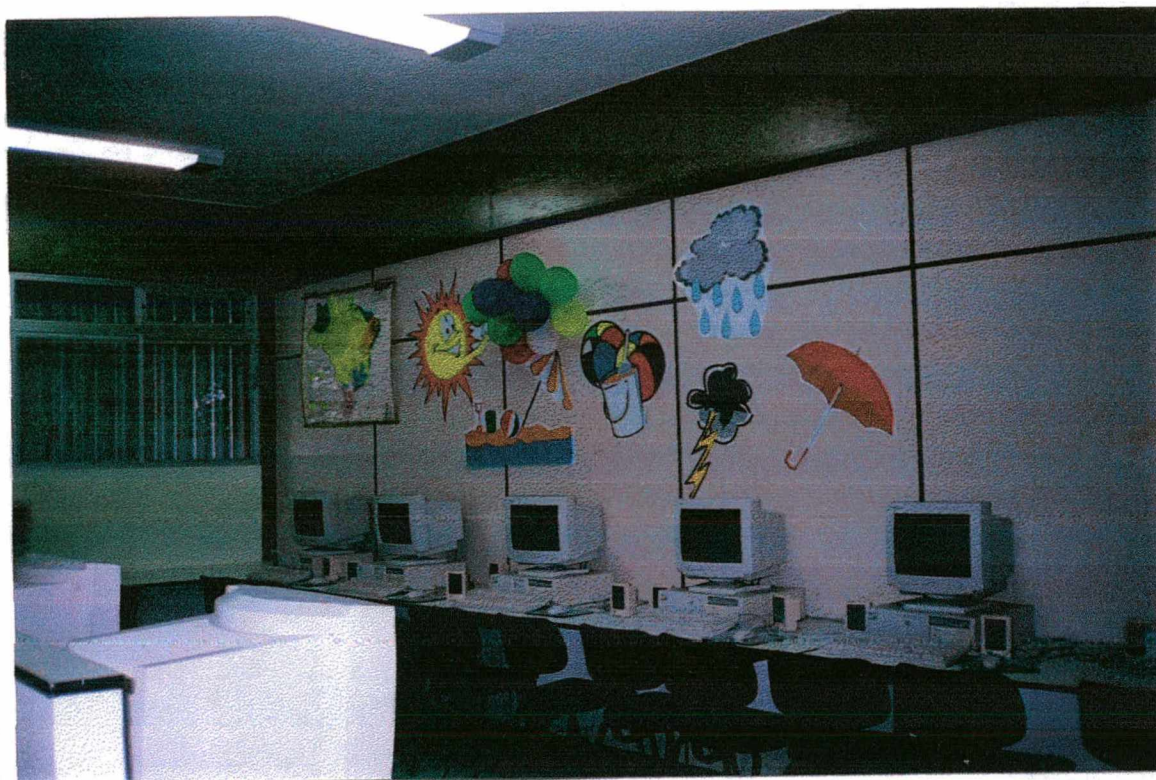
- b) Alunos enfileirados em suas carteiras realizando a atividade de Avaliação final das atividades da pesquisa.





## 2. CONTEXTO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA

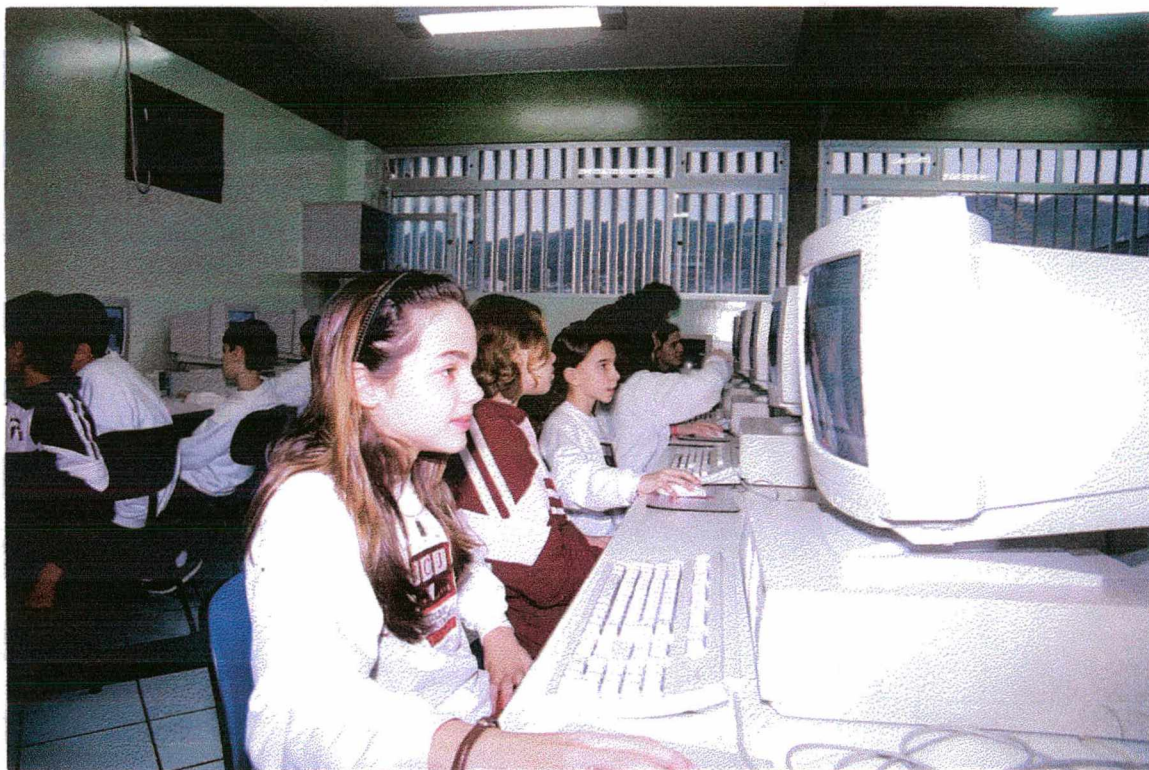
Os recursos disponíveis no Laboratório de Informática.





### 3. PRÁTICA DE PRODUÇÃO TEXTUAL NO CONTEXTO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA

a) O adolescente e o computador.





b) Alunos em atividade de produção textual.





e) Alunos em atividade de produção textual



e) Alunos em atividade de produção textual

